DWIE PŁYTY CD!!! PEŁNA WERSJA GRY SWAT 2

Reset CD

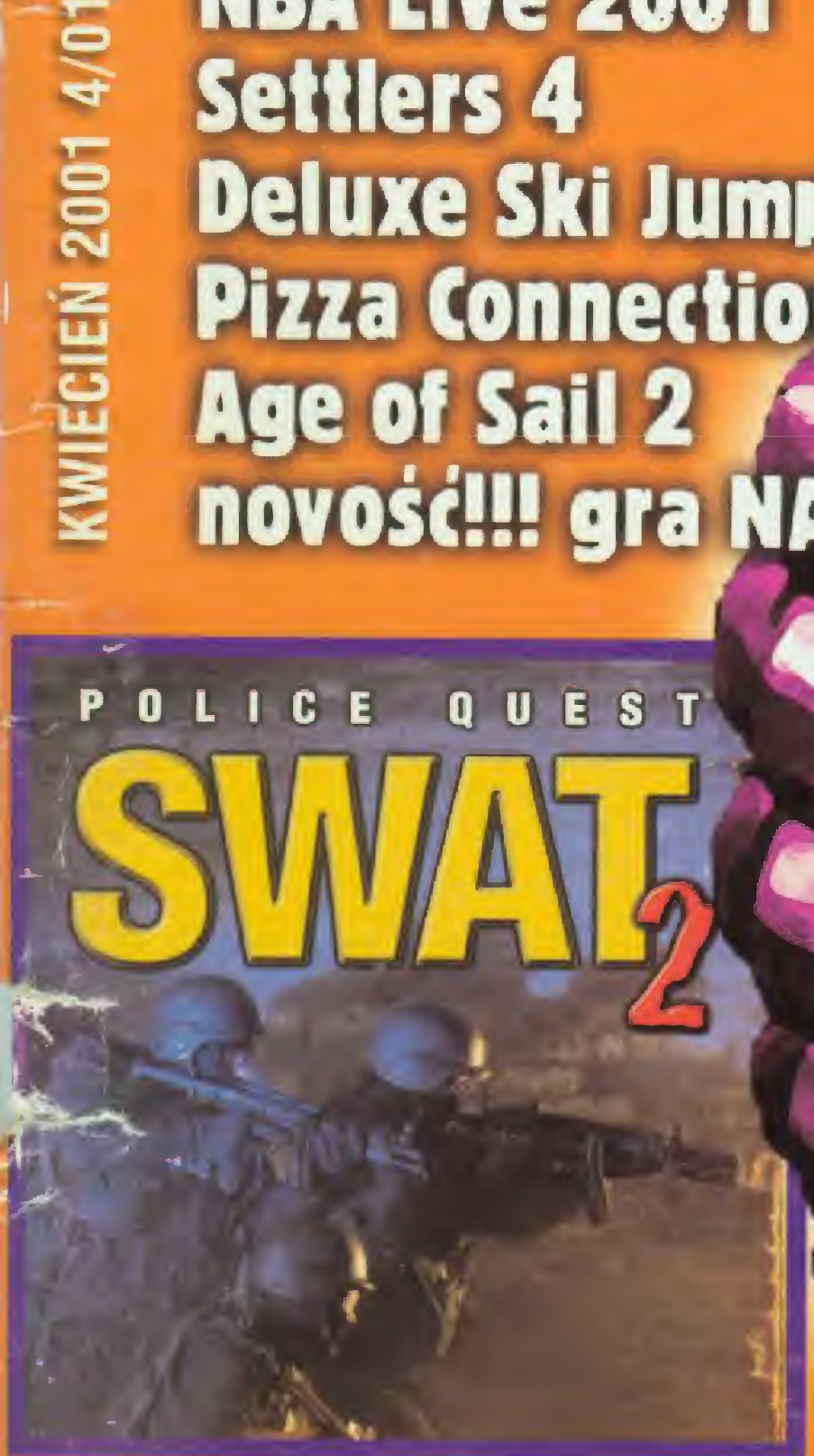
MAGAZYN NIEKULTURALNY Z CYBERTALERZYKIEM

ISSN 1428-6041
INDEKS 347337
KWIECIEŃ 2001 4/01 (48) CENA: 10.90 ZŁ w tym 7% VAT

Clive Barker's Undying
NBA Live 2001
Settlers 4
Deluxe Ski Jump
Pizza Connection 2
Age of Sail 2
novość!!! gra NATA

Wywiad
z Bogusławem
Wołoszańskim

POLICE QUEST
SWAT 2



PEŁNA WERSJA GRY!!!

SCHIZM

PRAWDZIWE WYZWANIE

LK AVALON i AVALON Multimedia zapraszają na największą i najlepszą grę przygodową trzeciego tysiąclecia! Wykonana w Polsce przy wpólpracy artystów z całego świata multimedialna przygoda dostępna będzie na dwustronnej płycie DVD (10GB) lub w nieco odchudzonej, ale mimo to ogromnej i doskonałej graficznie wersji CD. Przewidywany termin premiery - koniec kwietnia 2001 roku. Więcej informacji w internecie.

www.schizm.com **www.lkavalon.com**

W SPRZEDAŻY JUŻ W MARCU!

Co Ty wiesz o wypiekaniu?

Puść wodze fantazji, odkryj swoje kulinarne zdolności! Udowodnij konkurencji, że Twoje szalone przepisy na pizze, zaspokoją gusta nawet najbardziej wybrednych klientów!

Walcz z konkurencją za pomocą cen i jakości lub... najętych zbirów, którzy zniechęcą klientów do odwiedzania innych lokali.

Stwórz sieć pizzerii w największych metropoliach świata. Opanuj rynek za pomocą dobrego jedzenia albo podstępnych sztuczek. Zostań najlepszym biznesmenem na świecie!

Myślisz, że życie szefa pizzerii, to wspaniała zabawa polegająca na codziennym sprawdzaniu grubości portfela? Wydaje Ci się że ten interes, to bułka z ciastem... ergh... z masłem? Jesteś w błędzie! Wyobraź sobie, że kucharz wychodzi w środku dnia, bo konkurencja zapłaciła mu więcej. Do tego Twój dostawca spóźnił się z dowozem surowców. A menedżer już od tygodnia narzeka na kiepską sprzątaczkę. Jest jeszcze grupka chuliganów, która demoluje właśnie wnętrze Twojego pięknego lokalu.
Tak zaczyna się kolejny, „normalny" dzień w pizzerii...

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

Opracowanie wersji polskiej i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

PATRONAT MEDIALNY:
www.gry.wp.pl

SOFTWARE 2000

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 16; Warszawa ul. Perska 2, tel. (0-22) 654 23 65. Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

© 2000 SOFTWARE 2000. Wszelkie prawa zastrzżone. SOFTWARE 2000 i Pizza Connections są zastrzeżonymi znakami handlowymi SOFTWARE 2000

Reset

N° 04 (48) Kwiecień 2001

- **Redaktor Naczelny:** Jacek Grabowski (DeStroyer)
- **Z-ca Naczelnego:** Maksymilian M. Wrzesiński (McSon)
- **SekResetarz Redakcji:** Tomasz Turzyński (Turek)
- **Redaktor działu gier:** Piotr Janus (Yanooe)
- **Dział publicystyki:** Kamil Ruszkowski (Roos)
- **Dyrektor artystyczny:** Piotr Hrycyk
- **Sztab graficzny:** Piotr Leczkowski, Marcin Chojnacki
- **PR MAN:** Piotr Jacus
  e-mail: pr.man@reset.com.pl
- **Korekta:** Agnieszka Lipińska
- **CD Manager:** Jerzy Sadkowski
  e-mail: j.sadkowski@reset.com.pl
- **Stali współpracownicy:** Jan Busko, Michał Cichy, Łukasz Denejko, Robert H. Adler, Leszek Konaszewski, Witek Jakubowski, Tomasz Kowalski, Kamila Sławinska, Tobiasz Piątkowski, Maciej Petrycki, Konrad Pluciński, Bracia Sylamscy, Roman Trylski, Piotr Wierzbowski, Łukasz Mieszkowski, Paweł Jagóra, Paweł Kozierkiewicz
- **Adres redakcji:**
  Reset ul. Senatorska 13/15
  00-075 Warszawa
  tel. (022) 828-55-86 i 87
  fax (022) 828-55-88
- **e-mail:** Redakcja@Reset.com.pl
- **internet:** WWW.Reset.com.pl
- **Dział produkcji:**
  J.P. Dyr. Grzegorz Burzyński, Katarzyna Ceryngier
  tel. (022) 828-09-75
- **Prenumerata:**
  tel. (022) 828-55-81
  e-mail: prenumer@reset.com.pl
- **Reklama:**
  Time & Space Media House
  Sz. P. Kierownik Monika Kwiatkowska
  e-mail:
  m.kwiatkowska@mediahouse.com.pl
  Manusz Szynalik
  e-mail:m.szynalik@mediahouse.com.pl
  tel. (022) 829-67-80, 81
- **Promocja:** Andrzej Malek
  e-mail: promocja@reset.com.pl
  tel. (022) 828-09-75
- **Druk:** STELLA MARIS, Gdańsk
- **Dział kolportażu:**
  tel. (022) 828-55-84, 828-09-75

Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych, zastrzega sobie prawo adjustacji tekstu, doboru tytułów i dokonywania skrótów nadesłanych materiałów.

Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za treść publikowanych ogłoszeń i zastrzega sobie prawo odmowy ich przyjęcia, jeśli ich treść lub forma są sprzeczne z linią programową bądź charakterem pisma lub są niezgodne z interesem Wydawcy.

Magazyn cyber niekulturalny Reset jest wydawany przez ZPR Express Sp. z o.o.
ul. Senatorska 13/15 00-075 Warszawa

- **Wydawca:** Marek Rostocki

Laudetur, poganie!

Dziś zapewne wcale jeszcze nie mamy pierwszego kwietnia. Prima Aprilis nie pobłogosławił jeszcze drzew pączkami i nie natchnął miłością bliźniego mojej dozorczyni, która uparcie odmawia posprzątania klatki schodowej. Chociaż być może, drogi Szczytelniku, kupiłeś ten numer „Re$etu" później niż przypuszczam. Tak czy owak, chciałbym znaleźć się w Twoich rękach nawet jako ta trąbka, w którą mógłbyś zwinąć gazetę niosąc ją z kiosku, gdyby nie te cedeki.

Zapewne podejrzewasz, że w kwietniowym wstępniaku obryzgam Cię gejzerami gorących fantazji i pozwolę sobie na – excuse le mot – zrobienie Cię w bambuko. Teoretycznie – mógłbym. Tysiące pomysłów wpada mi do głowy – na przykład podałbym do publicznej wiadomości, że wychodzę za mąż. Wysłałbym teleksy, faksy i iskrówki gdzie trzeba. I nagle znalazłbym się w świetle jupiterów. ON? DE-STRO-YER? ZA MĄŻ? Dziennikarki z kobiecych czasopism prześcigałyby się, pytając czy lubię ze skrzydełkami. A ja, spłoszony jak łania, pokazywałbym zdjęcie przystojnego funkcjonariusza służb specjalnych ściskającego mnie czule podczas rewizji osobistej na balu samotnych serc biura matrymonialnego „Pershing Pruszków S. A.". „To Wiesław", mówiłbym spuszczając wzrok i wyglądając spod rzęs niewinnem spojrzeniem. „Jest na misji pokojowej" – dodawałbym znacząco, dając do zrozumienia, że polityczna poprawność i chrześcijańskie wartości nie są mi całkiem obce.

Albo mógłbym napisać, że tajemniczym sposobem znalazłem się na szesnaście milionowych sekundy świetlnej we wnętrzu niezidentyfikowanego statku kosmicznego podążającego na Marsa i podsłuchałem fragment rozmowy dwóch kosmitów. „PLANUJĄ ATAK NA WARSZAWĘ!" – głosiłyby czołówki gazet. „POLAK ZNA OHYDNE PLANY MARSJAN!" A plany Marsjan byłyby przeraźliwie strasznie okropne. Zamierzałby oni – o zgrozo! – zawisnąć w spodku nad warszawskim Pałacem Kultury i oddać grupowo mocz na iglicę. Wszystko to odbyłoby się rzecz jasna w czwartym wymiarze, więc zasadniczo pozostałoby niezauważone. Ale sama świadomość tego, że przecież oni tak by mogli codziennie... Horror!

Przychodzi mi także do głowy, że mógłbym ujawnić bezlitosną prawdę o pękniętej rurze wodociągowej, która przymiera głodem, kiedy nie chce mi się zmywać naczyń. Biedne zwierzątko uwięzione w ścianie czuje się strasznie samotne. Ale ja, nie bacząc na trudy codziennej egzystencji, staram się uprzyjemnić mu życie koncertami Bacha na trzy fortepiany, które wykonuję społecznie dwa razy dziennie bez popicia. Moja filuterna rurka uwielbia, kiedy wieczorem, po paciorku, niby żartem wkręcam wiewkę w wylewkę. Opowiadam jej bajki o kształtkach. Czytam na głos instrukcję obsługi gwintownicy. A ona milczy, tylko czasem jakoś tak coś w niej beknie, tak jakoś zacharczy...

Mógłbym też oczywiście zejść intelektualnie kilka poziomów niżej i podać fałszywą wiadomość o tym, że włoski projektant kalesonów Michelangelo Besgacci został oskarżony przez organizacje chrześcijańskie o celowe lansowanie ciasnych nogawek i gumek, utrudniających klęczenie przed ołtarzem. Lub też poinformować, że sklonowany udziec owieczki Dolly został podany w trakcie uroczystego obiadu w brytyjskim parlamencie dla obniżenia kosztów. Krótka wzmianka o odkryciu przez jakiegoś Hiszpana – porucznika Columbo? – Ameryki pozostałaby jak sądzę niezauważona w tym towarzystwie. Ot, głupstwo...

Pomysłów na wesołe, pogodne żarty primaaprilisowe mam więc multum. Proszę Cię, Byczytelniku, tylko o jedno. POD ŻADNYM, ALE TO ŻADNYM POZOREM NIE POMYŚL, ŻE DRUGI CEDEK I PEŁNA GRA W „REŚECIE" TO JESZCZE JEDEN PIERWSZOKWIETNIOWY, GŁUPI DOWCIP!!!

El Doctor De

1 - Nie zbliżać się
2 - Dotykać tylko w rękawiczkach
3 - Nędzna...
4 - Kiepska, tylko dla uzależnionych
5 - Przeciętna, dla fanów gatunku
6 - Niezła, na długie zimowe wieczory
7 - Dobra, choć nie pozbawiona wad
8 - Bardzo dobra, warta każdej złotówki
9 - Doskonała, wybitny przedstawiciel gatunku
10- Gra roku

JUŻ W SPRZEDAŻY

BATTLE ISLE®

THE ANDOSIA WAR

PRAWDZIWA STRATEGIA
W FANTASTYCZNEJ OPRAWIE!

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
99.90
ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

Battle Isle 4: Andosia War to najnowsza część znanej strategicznej sagi. Klasyczna idea połączona z wykonaniem na miarę XXI wieku. Czas rozpocząć działania wojenne!

• Niepowtarzalna kombinacja strategii turowej z elementami strategii czasu rzeczywistego • Perfekcyjnie opracowana strona graficzna, dzięki czemu drzewa, góry, budynki oraz jednostki wyglądają wyjątkowo realistycznie • Animowane zmiany pogody, dnia i pory roku wpływające na przebieg rozgrywki • Ponad 40 jednostek z możliwością ich dalszej modernizacji • 25 rodzajów budynków, dzięki którym zadbasz o zaplecze swojej armii • Badania i zastosowanie nowych technik walki oraz taktyk wojennych • Dwie ogromne kampanie zawierające 22 misje.

W pudełku z grą BATTLE ISLE 4 znajdziesz GRATIS doskonałą strategię turową, której akcja osadzona jest również w świecie sagi Battle Isle, pt:

INCUBATION

w polskiej wersji językowej!

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CD PROJEKT
www.cdprojekt.com

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

© 2000 Blue Byte Software GmbH. Wszelkie prawa zastrzeżone

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65;
Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

IMPERATORKI

Dnia 3 marca br. zaszczyciliśmy naszymi niskokomnymi osobami uroczystość przyznania nagród najlepszym grom komputerowym wydanym w 2000 roku, zorganizowaną przez Wirtualne Imperium Gier. Tym razem nie ciążyło na nas ostre wydawanie sześciowersowych sądów - tytuły przyznawali gracze-internauci głosując wcześniej na stronach WIG. Nagrody w postaci statuetek IMPERATORKÓW odbierali w imieniu zwycięskich gier ich dystrybutorzy.

Organizatorzy przewidzieli cztery kategorie. Grą Roku 2000 został DIABLO 2 (CD Projekt) wyprzedzając BALDURS GATE 2 i THE SIMS. Tytuł Najbardziej Grywalnej Gry otrzymał BG2 (CD Projekt) - daleko za nim były DEUS EX i AMERICAN MCGEE'S ALICE. Najbardziej Innowacyjną Grą została THE SIMS (IM Group), za którym upłasowały się HITMAN - CODENAME 47 oraz TONY HAWK'S PRO SKATER 2. Tytuł Gry o Najlepszej Grafice przypadł HEAVY METAL F.A.K.K. 2 (Play It) tuż przed COLIN MCRAE RALLY 2 i VAMPIRE: THE MASQUERADE REDEMPTION.

Ciekawe czy doczekamy czasów, kiedy jedne z tych statuetek przyznane zostanie polskiej produkcji? Wszakże Polak potrafi...

(Tryllu)

GŁOS UJEŻONY

Strasznie w tym numerze Resetu. Przerażająco.

Już na początku działu recenzji z cienia wychyla się UNDYING – posępna historia nawiedzonej rodziny i nieustraszonego poskramiacza złych mocy. Potrafi ona napędzić poważnego stracha, dlatego osobom o słabych nerwach stanowczo odradzam granie po nocach, szczególnie po dwunastej.

Niewiele dalej trafiamy na ciepły jeszcze opis trzeciej części sagi z wiedźmą w tytule. HISTORIA KELLY EDWARDS to ostatnia odsłona mrocznej serii BLAIR WITCH PROJECT, która tym samym umarła śmiercią naturalną – kontynuacji nie będzie. Trochę szkoda, bo ten epizod jest w porównaniu z poprzednimi grą zdecydowanie najlepszą.

Włos na głowie zjeżyć mogą także betatesty. Zalęgły się w nich groźne kreatury – transylwański ssacz i naukowiec cierpiący na ostre rozdwojenie jaźni. Obydwaj stanowią śmiertelne zagrożenie.

Horrorem był także kuriozalny poślizg, z jakim ukazała się NBA LIVE 2001 - przeczytasz o tym więcej w dziale publicystyki. Na EA Sports ktoś rzucił klątwę i nawet sprowadzony z Maroka szaman był bezradny. Bój się, bo jest czego.

(Tryllu)

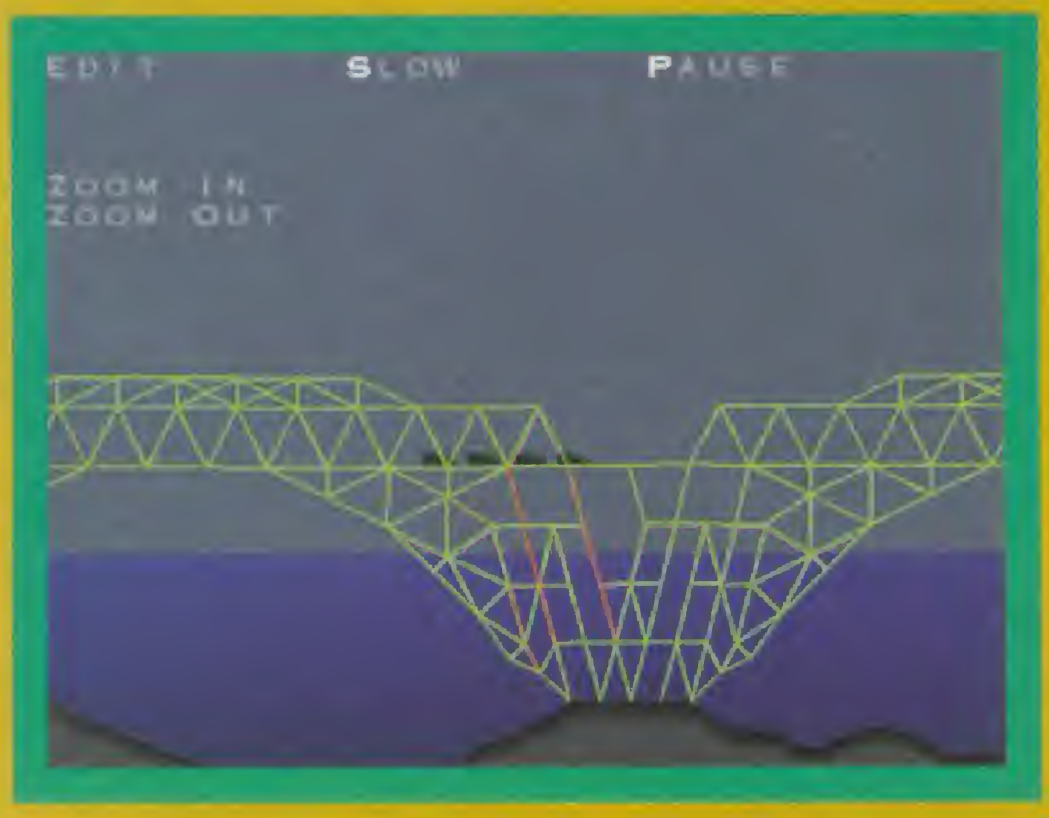
GRY ZA FREE-KO

Dziś dostać dobrą grę za pół darmo to niby mały problem - wystarczy kupić «Reset». Gierkomani mają więc w głębokim poważaniu zasoby Internetu, chyba że szukają «warezów». Ale niesłusznie. Także wśród ogólnie olewanych «szarowarów», czyli programów dystrybuowanych za pośrednictwem Sieci na zasadach licencji share- i freeware, można znaleźć prawdziwe perełki. Sukcesy Adama Małysza spowodowały między innymi oszołamiający «skok» w notowaniach prostej gierki - symulatora skoków narciarskich «De Luxe Ski Jumping», rozprowadzanego właśnie jako shareware.

O «małyzomanii» poczytamy w numerze na stronie 38, ale na skokach narciarski temat się nie kończy. Ciekawych gier z kategorii shareware jest znacznie więcej i wydaje nam się, że warto wgłębić się w ten temat, prezentując go w przyszłości nieco szerzej na łamach naszego miesięcznika. Na razie wspomnę zdawkowo o małym programie «Bridge Builder», w którym zadaniem gracza jest zbudowanie mostu. Wymyślanie różnych układów krateowni może być - nomen omen - bardzo budujące!

(Hectic)

Grę Bridge Builder można pobrać m.in. z http://www.3dsi-shareware.com/Games/BuildingSimulators/bridge builder.html. Miłej zabawy.



Męstwo, odwaga i honor w starciu z mrocznymi siłami magii

12 unikalnych kombinacji ataku dla każdego z bohaterów
Dwa różne światy, w każdym pięć aren bojowych
20 przeciwników, liczne dodatkowe postacie
Dwa tryby gry: przygoda oraz walka
Ponad 15 minut sekwencji filmowych.

TROJE BOHATERÓW
TRZY PRZYGODY
JEDEN WSPÓLNY CEL...

POLSKA WERSJA JĘZYKOWA

RESURRECTION
POWRÓT CZARNEGO SMOKA

DAIKO

GAV

DOMÉNICUS

wkrótce w sprzedaży za 79 zł

Sprzedaż wysyłkowa: tel.: (033) 81 30 316, fax (033) 81 30 304, www.topware.pl; email: sales@topware.pl

Copyright 2000 Dinamic Multimedia, S.A. Developed by Nebula Entertainment, S.L. Wszelkie prawa zastrzeżone.

SPIS TREŚCI

magazyn cyber. niekulturalny Reset. numer 04. kwiecień 2001

RECENZJE:

32. CLIVE BARKER'S UNDYING
35. THEME PARK INC.
36. SETTLERS IV
38. DELUXE SKI JUMP VER. 2.1
39. KURKA WODNA
40. PIZZA CONNECTION 2
42. CYWILIZACJA: PRÓBA CZASU
43. GROUCH
44. BLAIR WITCH 3: HISTORIA ELLI KEDWARD
46. NBA LIVE 2001
48. RESURRECTION
50. THE WARD
52. AGE OF SAIL 2
54. WORMS WORLD PARTY
55. CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC
56. HEROES OF MIGHT AND MAGIC III: THE SHADOW OF DEATH PL

BETATESTY:

29. TROPICO
30. JEKYLL AND HYDE
31. DRACULA: RESURRECTION

HORYZONTY:

13. ANARCHY ONLINE
17. COMMANDOS 2
18. SERIOUS SAM
21. KOHAN
22. MEDAL OF HONOR

PUBLICYSTYKA:

24. TEMAT NUMERU: GRY TAKTYCZNE
80. REQUIEM DLA DOTCOMÓW
81. CZY KONSOLE ZDOMINUJĄ RYNEK GIER?
82. NBA LIVE 2001 - LEPIEJ PÓŹNO NIŻ WCALE

PORADNIKI:

72. SUDDEN STRIKE
74. CALL TO POWER 2

PRZYGRYWKI:

10. NOWO$CI
66. KIWKA
67. CHEATY
69. UNPLUGGED: CHIŃCZYK
70. QUAKEWORLD
78. MAGIC: THE GATHERING

KONKURSY:

68. OBRAZKOWY
77. KRZYŻÓWKA

RÓŻNO$CI:

4. LAUDETUR POGANIE!
6. NASZE GŁOSY
57. PRENUMERATA
59. MENU CD I OPIS GRY SWAT 2
62. KOMIKS

ODLOTY:

1. WINIETA

Kajko i Kokosz, Gwiazdy w reklamie i inne...

2. THE RACE

Co to znaczy opłynąć kulę ziemską,
kiedy za pokład służy
przypominająca trampolinę siatka,
podmywana przez metrowe
bryzgi fal, załoga gnieździ się
w dwu wąziutkich kadłubach,
a pogoda serwuje żar tropików
na zmianę z przenikliwym zimnem,
sprawcą cienkiej warstwy lodu
na olinowaniu i pokładzie?

4. LASERY

Dzięki mikrolaserom
wielkości 1/100 włosa ludzkiego,
możliwe jest rozwinięcie spirali
DNA jak kłębka poplątanego sznurka.

6. POTWORY

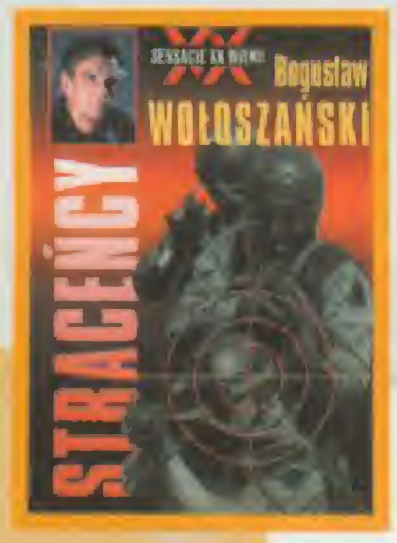
Czy Wielka Stopa, Yeti i Potwór z Loch Ness
czyhają na nas w ciemności?

8. KRUCJATY

Casimirusa z Nisy relacja
o Jerozolimy ratowaniu

10. TECHNOLOGIE

Do czego służą palmtopy?
Test dysków twardych.
Stacjonarny odtwarzacz DivX
Internetowe nowiny i więcej...



16. WYWIAD Z BOGUSŁAWEM WOŁOSZAŃSKIM

Specjalnie dla Resetu, autor
„Sensacji XX wieku" – najsłynniejszej
audycji telewizyjnej o historii współczesnej
– opowiada o sposobach rozwikływania
zagadek minionego stulecia

18. ZWARIOWANE MELODIE

O najśmieszniejszych kreskówkach świata
opowiadają Królik Bugs i Struś Pędziwiatr.

20. KINEMATOGRAF

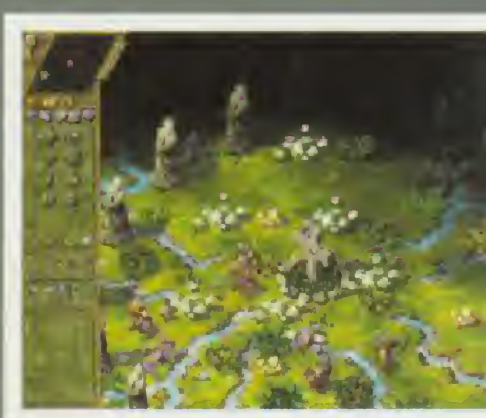
Błoto na Zbrojach – średniowiecze w filmie
Przedpremierowo: Traffic, Hannibal, Gift,
Shadow of the Vampire, Przedwiośnie
oraz filmy DVD

32. CLIVE BARKER'S UNDYING

Duchy, potwory, chodzące trupy i klątwa ciążąca nad posępną lovecraft'ową rezydencją przeszywają dreszczem przerażenia i odrazy, a mroczna atmosfera i posępny scenariusz jeżą włosy na głowie. Mocna rzecz.

36. SETTLERS IV

Wygodny interfejs, piękna grafika i niezliczone, małe i większe poprawki, wyniosły Setlersów na poziom dotąd w tej serii niespotykany. Tego się spodziewaliśmy.



38. DELUXE SKI JUMP

Nadzwyczajna popularność tej małej gierki o zabytkowej grafice związana jest oczywiście z sukcesami Adama Małysza. Ale czy tylko z nimi?

46. NBA LIVE 2001

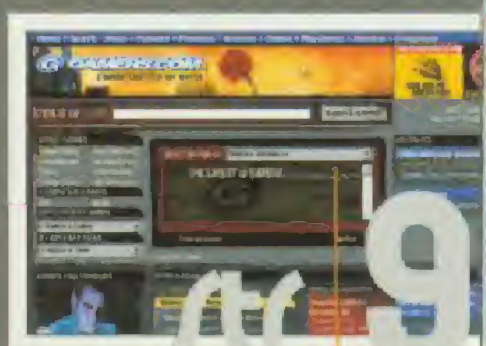
Koniec niepewności. Tegoroczna edycja jedynej liczącej się koszykarskiej serii w końcu trafiła na sklepowe półki. Szokuje spektakularnymi efektami wizualnymi, chociaż zmiany i ulepszenia są jedynie kosmetyczne.

24. TEMAT NUMERU: GRY TAKTYCZNE

Gry taktyczne wiernie odwzorowują realia pola walki. Nie ma setek Obych przerabianych na pasztety salwą z dwudziestolufowej armaty. Liczy się planowanie, spostrzegawczość i precyzja.

80. REQUIEM DLA DOTCOMÓW

Czy gwałtowny spadek dochodu z reklam zamieszczanych w serwisach internetowych zagrozi bytowi portali o grach komputerowych?



prima prilis

nowe ości

Kolejne święta, kolejny Reset, kolejne gry, kolejny wałek tłuszczu na brzuchu, kolejna dioptria w oczach, kolejna wiosna... Ech, my tam tak możemy nawet do końca świata (przewidywany termin 23 lipca 2003 roku, godzina 15: 44), producenci gier tak mogą, ale czy Wy to wytrzymacie? Nie odpadnie Wam co? Nie padniecie bez czucia na Ziemię czy też inną Agnieszkę. Smutny jest nasz los, nic tylko grać i grać... Zachce się człowiekowi słoneczko zobaczyć, a tu – łup! PRISONER OF WAR, REPUBLIC THE REVOLUTION na horyzoncie i żegnaj piękny świecie. Ech, beznadzieja, idę się zastrzelić. Zbity z pantałyku
[Trylllu]

STAR WARS: BATTLE FOR NABOO
[LucasArts]

Po usunięciu z planów wydawniczych STAR WARS: DEWAN, LucasArts musiał czymś uzupełnić stworzoną przez siebie gwiezdną lukę. Tym czymś jest właśnie STAR WARS: BATTLE FOR NABOO, realistyczna gra akcji tworzona pierwotnie na platformę Nintendo 64. Nasza rola ma polegać na zjednoczeniu wszystkich rodzajów wojsk i siłowym rozwiązaniu konfliktu z wrogą Federacją. Do dyspozycji dostaniemy szeroki wachlarz „gwiezdnowojennych", swobodnie kierowanych pojazdów poruszających się po lądzie, wodzie i niebie. Na 15 poziomach toczyć będziemy zaciekłe walki z wrogimi pilotami, bitewnymi droidami i potężnymi AAT, a widoki umili nam grafika w wysokiej rozdzielczości i nowy interfejs. Zapytacie pewnie o premierę. Już za chwileczkę, już za momencik...

LOCK ON
[GAME Studios]

Trójprzymierze złożone z GAME Studios, SSI i The Fighter Collection postanowiło pokazać, że nie tylko fachowcy z Jane potrafią stworzyć profesjonalny symulator lotu. Zaczerpnęli mocno powietrza i z miejsca zabrali się do przygotowywania LOCK ON – kolejnego przedstawiciela nowoczesnego lotnictwa. Pod skrzydła oddano nam kilka typów amerykańskich i rosyjskich samolotów umożliwiających staczanie wysoce realistycznych, podniebnych pojedynków. W LOCK ON nie zapomniano również o takich elementach jak możliwość dostosowania poziomu gry do swoich umiejętności i autentycznie wyglądające otoczenie. Wprawdzie godzina odlotu nie została jeszcze ustalona, ale profilaktyczne grzanie silników jest mocno wskazane.

MILIONY LUDZI NA ŚWIECIE MA ROBAKI
DOŁĄCZ DO NICH. TO NAPRWDĘ PRZYJEMNE!

WORMS
WORLD PARTY

Co nowego w Worms World Party:

Możliwość prowadzenia rywalizacji z graczami z całego świata.

Rozgrywki w internecie podzielone na strefy dla początkujących i zaawansowanych.

Niezwykła opcja WormPot umożliwiająca przeprowadzenie rozgrywek na ponad 400 zakręconych sposobów.

Rozbudowany tryb treningowy: od teraz możesz ćwiczyć swoje umiejętności na celach cywilnych!

Niezwykła Wormopedia, czyli poradnik użycia broni, z którego dowiesz się m.in. o wielu ciekawych zastosowaniach strzelby...

Fantastyczny nowy edytor, który pozwala na stworzenie najbardziej odlotowej mapy.

Nowe efekty specjalne, muzyka oraz okrzyki robaków.

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA • CD PROJEKT •

PL

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA

79,90 ZŁOTYCH

DO Z(R)OBACZENIA W SKLEPACH!

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

Opracowanie wersji polskiej i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

TEAM 17

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

© 2000 - TEAM 17 Software Limited. Wydawca TITUS. Wszelkie prawa zastrzeżone. Pomysł gry Andy Davidson. Dystrybucja Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.

QUAKE IV

Czy nie brzmi to rewelacyjnie? A co powiecie na datę wydania, którą ustalono na koniec tegorocznych wakacji i wersję beta, która ukaże się już za miesiąc? Podczas ostatniej konferencji prasowej John Carmack zapowiedział wydanie kolejnej części nieśmiertelnego „klejka". Do tej pory cała sprawa otoczona była wielką tajemnicą, a to w związku z przedostaniem się do opinii publicznej pierwszych, testowych wersji Quake III Arena. Z nielicznych, udostępnionych nam informacji wynika, że QUAKE IV zawierać będzie rewolucyjną technologię umożliwiająca zmniejszenie do minimum ilości połączeń z serwerami. Zrezygnowano natomiast z tak lubianego przez graczy raila. Co więcej, ma to być ostatni klejk stworzony pod kierownictwem Carmacka – Mr Quake przenosi się bowiem na Florydę. Upał, plaże i bikini – żyć nie umierać!

WARM UP!

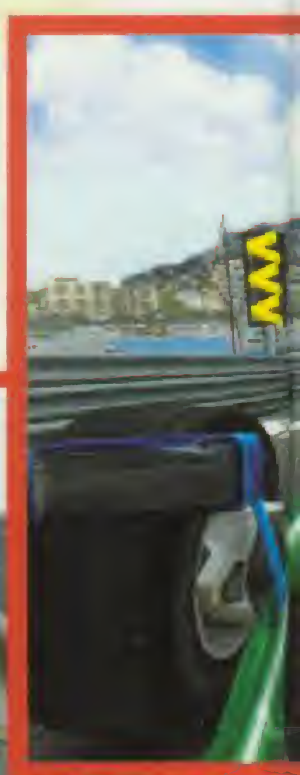
[Lankhor]

Potężny ryk wysokoobrotowych silników i lśniący lakier karoserii to dwie rzeczy, za które prawdziwy fan Formuły 1 oddałby skarby całego świata. Chłopcy z grupy Lankhor postanowili dowieść, że Mr Crammond nie posiada monopolu na produkcję wirtualnych bolidów F1. Dowodem tego ma być właśnie WARM UP! Do dyspozycji dostaniemy komplet 17 torów wyścigowych i ultraszybkich samochodów oraz dwa tryby prowadzenia rozgrywki: tradycyjny symulacyjny i typowo zręcznościowy. W tym drugim, kierowcy z „zielonym listkiem" na szybie będą mogli mocno poszaleć bez obawy, że na pierwszym zakręcie ich „furmanka" zamieni się w szybkoobrotową karuzelę. W załączeniu mocny silnik 3D oraz eleganckie modele pojazdów. Tak oto rośnie „GP3 killer".

4x4 EVO 2

[Terminal Reality]

Szykuje się prawdziwa gratka dla fanów ubłoconych i zakurzonych wehikułów z napędem na cztery koła. Panowie z Terminal Reality zachęceni sukcesem, jaki odniosła gra 4x4 EVO, postanowili wydać jej sequel – tym razem w wersji na PC i Xbox. Podobnie, jak miało to miejsce w pierwszej części wyścigów zasiadać będziemy za kierownicami ciężkich SUV'ów i lekkich, mobilnych ciężarówek, których w sumie naliczymy ponad 70 rodzajów! Nad sprawnym działaniem gry czuwa znany z poprzedniej części silnik graficzny, wzbogacony o kilka nowych elementów. W przygotowanych przez autorów zadaniach weźmiemy udział jako kierowcy jednego z 10 fabrycznych teamów, bądź też jako członkowie amatorskiego klubu „wszędołazów". Premiera szykowana jest na koniec roku. Miejmy nadzieję, że napęd na wszystkie koła pomoże uniknąć poślizgu.



TERMINATOR
[Infogrames]

Wszyscy pamiętamy niemalże kultowe filmy Terminator i Terminator 2 z szwargoczącym kulturystą w roli głównej. Produkcje te powstały dobrych kilka lat temu, a szanse na ukazanie się kolejnej części przygód mechanicznego zabójcy były mniej niż znikome. Okazuje się jednak, że zdjęcia do T3 (premiera w 2002 roku) już się roz-

poczęły, a co ciekawsze Infogrames jest o krok od podpisania umowy na wydanie gier komputerowych z Terminatorem w roli głównej. Wysokość opłat licencyjnych opiewa na 10 mln. dolarów! Co więcej, jeśli wszystko pójdzie zgodnie z planem i na ekrany wejdzie również Terminator 4, to niemal pewne jest, że pod nasze strzechy trafi gra opatrzona tym samym numerkiem. Ale to jeszcze odległa przyszłość...

GORKAMORKA
[Ripcord Games]

Chłopcy z Ripcord Games doszli do wniosku, że mieszania nigdy za wiele. Jak pomyśleli, tak też zrobili, dzięki czemu powstaje krzyżówka wyścigów, eRPeGa oraz gry akcji. Fabuła gry została misternie wklejona w fantastyczny świat Warhammera 40000. Naszym domem okazuje się miasto Mektown obfitujące w tory wyścigowe. Pomykać po nich będą dziwne pojazdy, podobne nieco do starożytnych rydwanów, kierowane przez zaangażowanych przez nas wojowników. Ripcord Games zapewni, możliwość dowolnego modyfikowania naszych cacuszek i to zarówno częściami zakupionymi, jak i tymi „pożyczonymi" od przeciwników. Satysfakcjonującą wydajność zagwarantuje nam specjalnie przygotowany na ten cel silnik graficzny, a potężna dawka krwi, eksplozji i obowiązkowej szybkości nie pozwoli oderwać oczu od ekranu. Krótkowzroczność gwarantowana.

SOLDIER OF FORTUNE 2
[Activision]

A więc jednak. Jedna z najbardziej brutalnych strzelanek FPP ostatnich czasów doczekała się następczyni. Jak zdradził nam szef firmy Activision, koledzy z Raven Software zawzięcie pracują nad kolejnym tytułem należącym do serii Żołnierz Fortuny. Biorąc pod uwagę, jak dobry był SoF i jak bardzo ravenowcy chcą go poprawić, szykuje się kolejny hit na miarę Quake'a. Do premiery pozostało niestety sporo czasu – SOLDIER OF FORTUNE pojawi się najwcześniej pod koniec tego roku. Więcej szczegółów – brak. Mamy jednak nadzieję, że najbliższe, odbywające się w maju targi E3 pozwolą ujawnić kolejne informacje na temat SoF2. Pojedziemy, usłyszymy, powtórzymy.

Saarth

ANARCHY ONLINE

Trzydziesty wiek naszej ery byłby zupełnie niezłym czasem na osadzenie w nim akcji gry science fiction. Wiek trzechsetny jest jednak jeszcze lepszy – nawet największy wizjoner nie jest sobie w stanie wyobrazić jak będzie wyglądała ludzkość za dwadzieścia osiem tysięcy lat.

Anarchy Online traktuje o dziejach planety położonej na krańcach galaktyki, której bezkresne pustynie eksploatuje megakorporacja Omni-Tek. Górnicy w pocie czoła wydobywają Notum, substancję niezbędną do wdrażania projektów nanotechnologicznych. Wszystko to na rok świetlny pachnie Frankiem Herbertem i jego „Diuną". Oby gra okazała się choć w połowie tak dobra jak książka.

AO to gra MMORPG, czyli wieloosobowe sieciowe RPG, coś w stylu Ultimy Online czy Everquesta. Osią fabuły jest konflikt między Korporacją a zamieszkującymi planetę Klanami. Rebelianci mieszkają na pustyni, jak Fremeni, a ich stolica nazywa się Sparta. Gracz może wybrać jedną ze stron konfliktu – robić karierę jako młody rekrut Omni-Tek i mieć dostęp do najnowszej technologii, lub wstąpić do klanu (a nawet założyć własny) i cieszyć się nieskrępowaną wolnością.

Do wyboru są cztery rasy mniej lub bardziej zmutowanych ludzi – od „normów" począwszy, do otoczonych polem siłowym Xenomorphów. Gdyby chcieć przełożyć rasy na klasy postaci z AD&D, otrzymamy maga, wojownika, złodzieja i wieloklasowca. Kilkanaście profesji, wśród nich „agent" i „biurokrata" powodują, że można grać kilkoma postaciami na raz i się nie nudzić. Wyobraźcie sobie własne biuro, w którym zza biurka zlecać będziecie questy innym graczom! To jest możliwe w Anarchy Online.

Najważniejszą częścią systemu kreowania postaci AO są „umiejętności". Jest ich w grze ponad czterdzieści, a każda rośnie gdy często się z niej korzysta (lub maleje, gdy jest zaniedbana). Bardzo ciekawie rozwiązano problem PK – w miastach nie można zabijać innych graczy, a między miastami kursuje metro! Szukający krwawych przygód będą musieli podróżować po pustynnych bezdrożach planety. Czego się jednak nie robi dla kilku poderżniętych gardeł!

384 MB W RIO

Na 599 dolarów firma SonicBlue wyceniła najbardziej rozbudowaną wersję przenośnego odtwarzacza plików MP3, Rio 800, z 384 MB pamięci na pokładzie.

WIGGLES

[Innonics]

Właściwości naszej planety są przedziwne – wydaje się niczym magnes przyciągać najróżniejsze odmiany zła. Tym razem nawiedził nas Fenrin – straszliwy pies-strażnik, który za legowisko wybrał sobie sam środek Ziemi. Jedynymi, którzy potrafią go schwytać są Wigglowie, karły zajmujące się wykuwaniem olbrzymich łańcuchów. Zadanie graczy opierać się będzie przede wszystkim na uczeniu Wigglów sztuki przetrwania na Ziemi. Nasi koledzy mają bowiem wielu wrogów zarówno wśród swoich ziomków, jak i straszliwych podziemnych bestii. Aby wygrać, Wigglowie muszą opanować technologie produkcji nowych broni, konstruowania budowli, gotowania, wydobywania surowców. Co więcej muszą mieć kilka chwil wolnego czasu, by móc się bawić, spać lub kochać. WIGGLES – w istocie strategiczna gra 3D – nawiedzi nas juz za parę miesięcy. W międzyczasie możemy potrenować pod okiem zaprzyjaźnionego kowala.

LA FEMME NIKITA

[Infogrames]

Mam dobrą wiadomość dla miłośników serialu telewizyjnego La Femme Nikita, który był między innymi wyświetlany w Polsce. Infogrames wykupiło od firmy Warner Bros. prawa do posługiwania się powyższym tytułem i przymierza się do wydania jeszcze w tym roku gry komputerowej traktującej o tajemniczej kobiecie-szpiegu. Nikita trenująca pod czujnym okiem Michael'a , speca od działań antyterrorystycznych, będzie musiała stawić czoła grupie groźnych bandziorów porozrzucanych po całym świecie. W tym celu autorzy przygotowali dla nas zestaw sześciu misji obfitujących w mnóstwo postaci, lokacji, broni i oczywiście strzelanin. Czyżby Nikita aspirowała do tytułu zajmowanego do tej pory przez Larę Croft? Szykuje się niezła walka. Szkoda tylko, że nie w kisielu.

FALL OF THE REICH

[TalonSoft]

Pod wpływem licznych głosów domagających się kontynuacji sagi East Front, panowie z firmy TalonSoft zdecydowali się wydać oficjalny dodatek do EAST FRONT II: THE RUSSIAN FRONT opatrzony tytułem FALL OF THE REICH. Dzięki temu, pochodząca z 1999 roku gra strategiczna zostanie wzbogacona o trzy nowe kampanie i 12 całkowicie samodzielnych scenariuszy. Wśród nowych elementów znajdziemy również jednostki takie jak np. czołgi Maus oraz możliwość prowadzenia walk w nocy, przy świetle flar. W chwili, w której to czytacie FALL OF THE REICH niczym pocisk ze „Szmajsera" zbliża się błyskawicznie do półek sklepowych. Zalecamy przywdziać kewlarową kamizelkę.

JUŻ W SPRZEDAŻY!

Arthur's Knights

3CD

RYCERZE KRÓLA ARTURA

Po śmierci ojca Bradwen zostaje wygnany ze swych stron rodzinnych przez przyrodniego brata Morganora. Bradwen postanawia walczyć i odzyskać ziemię. Nie jest to jednak takie proste. Najpierw musi stać się jednym z rycerzy Okrągłego Stołu. Aby to osiągnąć, musi wyruszyć w pełną niebezpieczeństw podróż przez średniowieczną Anglię...

Arthur's Knights, to niezwykła gra, która pozwoli Ci przeżyć pełna tajemnic przygodę w niepowtarzalnym świecie walecznych i szlachetnych rycerzy, ogromnych zamków i dzikiej przyrody. Swoją przygodę możesz rozpocząć jako pobożny paladyn lub celtycki rycerz. Zanim zdecydujesz się jaką postacią podejmiesz wyzwanie, dobrze się zastanów. W zależności od dokonanego wyboru, do celu dotrzesz w zupełnie inny sposób! Nie zwlekaj więc, Twój los leży w Twoich rękach...

- Wyrusz w niezwykłą podróż przez średniowieczną Anglię, unikaj pułapek, rozwiązuj zagadki i walcz z legendarnymi bestiami.
- Zagraj jako wojownik celtycki lub pobożny paladyn, przeżyj za każdym razem inne przygody.
- Obejrzyj wspaniałą encyklopedię celtyckich legend i opowieści
- Delektuj się wspaniałymi prerenderowanymi krajobrazami oraz realistyczną grafiką 3D

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65

© 2000 CRYO / Index / France Télécom Multimédia Edition.
Wszelkie prawa zastrzeżone

cryo

wanadoo
France Telecom Group

Opracowanie wersji polskiej i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

Zamów już dziś: (0-22) 519 69 69, www.wirtualny.com.pl

STRONGHOLD

[GoD]

Współtwórcy Lords of the Realm i Ceesara rozpoczęli pracę nad kolejną strategią rozgrywaną w czasie rzeczywistym. Chodzi tu o STRONGHOLD – ciekawy mix klasycznej gry budowlanej i strategii. Tytułowa forteca przeniesie nas w czasy średniowiecznej Europy, kiedy to jedyną gwarancją na bezpieczną przyszłość było budowanie potężnych warowni. Wykorzystując kilkadziesiąt rodzajów budynków, ponad trzydzieści odmian murów obronnych, wieżyczki wartownicze i przeróżne machiny obronne będziemy starali się stworzyć zamek nie do zdobycia. Pomocne okażą się również specjalne oddziały wojskowe: łucznicy, rycerze, a nawet oddziały wyłewające na wrogów nieprzyjemne świństwa, a także kupcy, rolnicy i mnóstwo innych osób, z których pomocą przetrwamy najgorsze oblężenia. Ciekawe, czy w czasie takowego można zamówić obrońcom pizzę? Odpowiedź brzmi – tak, ale tylko ze skrzydełkami.

LEADFOOT

[WizardWorks]

Marzyliście może kiedyś, żeby na krytym torze, otoczonym przez tysiące kibiców docisnąć mocniej pedal gazu w swoim terenowym aucie? Jeśli tak, to wyścigi LEADFOOT zostały najprawdopodobniej stworzone specjalnie dla Was. W grze zasiadamy za kierownicami pięciu modeli terenowych samochodów i czterech tzw. buggy, którymi ścigać się będziemy po zamkniętym, piaszczystym torze. LEADFOOT zapewnić ma nam całkowitą swobodę ruchu, 12 tras wypełnionych skoczniami, basenami z wodą i innymi pułapkami, tryb karierowicza ze 180 wyścigami, realistyczne kolizje, specjalny silnik Difference niezwykle szybko obsługujący grafikę w wysokiej rozdzielczości, tryb multipayer, a przede wszystkim ekstremalną dawkę adrenaliny. Dożylnie.

REPUBLIC: THE REVOLUTION

[Elixir]

... jest w założeniu grą doskonałą. Bo cóż innego można powiedzieć o symulatorze dyktatury uzupełnionym elementami sztucznej inteligencji, dzięki której każdy z naszych podwładnych potrafi samodzielnie myśleć (choć w dyktaturze to niepotrzebne), czuć, wykonywać codzienne obowiązki, jeździć do supermarketu, chodzić do pracy i kształtować własny system wartości? Akcja REPUBLIC: THE REVOLUTION rozpoczyna się w jednej z maleńkich wsi, której jesteśmy wójtem. Odpowiednio rządząc, zawierając pakty z koalicjantami, organizując demonstracje, zamachy i przekupując najwyższych urzędników musimy dojść na najwyższy stołek – stołek dyktatora. A tam czeka nas nieograniczona władza... Specyficzny system gry wspierany jest przez potężny silnik graficzny obsługujący niezliczone bogactwo szczegółów. Szkoda, że "batiuszka" Stalin tego nie dożył...

COMMANDOS 2

Saarth

Sequel jednej z najlepszych gier taktycznych 1998 roku lada tydzień pojawi się w sklepach. Dlaczego prace nad nim trwały aż trzy lata? Początkowo druga część miała używać starego, sprawdzonego silnika. Po roku wnowiono prace nad projektem, tym razem dodając elementy trzeciego wymiaru. Efekt będziemy mogli podziwiać już wkrótce.

Dużą zmianą jest możliwość poruszania się wewnątrz budynków i większych struktur (łódź podwodna, samolot). Wielopoziomowe zamki i więzienia – to jest to! Biorąc ze sobą snajpera można będzie wejść na piętro i z wysoko umieszczonego okna ostrzeliwać okolicę.

Hitlerowcy nie będą już na rozkaz wybiegać z budynków i czekać aż przyczajony za rogiem oddział przerobi ich na hamburgery. Po wyczyszczeniu przedpola trzeba będzie wejść do środka i kontynuować misję. Dużo łatwiej będzie zorientować się w sytuacji dzięki dodatkowym kamerom. Pole walki oglądać będzie można z czterech stron.

W komplecie powróci stara ekipa komandosów, powiększona o „Nataszę z Beyond The Call of Duty", cichociemnego Lopina i Whisky, który jest... psem. Głównym jego zadaniem jest transport przedmiotów między oddalonymi od siebie postaciami. Można go też wykorzystać do odwrócenia uwagi wartowników.

Umiejętności postaci zostały poszerzone. Każdy z żołnierzy może już prowadzić jeepa, ale czołgiem kierować potrafi nadal tylko „driver". Wszyscy potrafią pływać, ale foka robi to najlepiej, przy większym obciążeniu. Pojawiła się możliwość wykorzystania wsparcia żołnierzy alianckich. Doskonale nadają się na przykład jako osłona ucieczki po wykonanej misji, lub, przyznaję z bólem, jako mięso armatnie...

Dwanaście misji rozgrywa się na wszystkich frontach wojny, od Europy do wysp Pacyfiku. Autorzy twierdzą, że część z nich wzorowana jest na wydarzeniach przedstawionych w „Szeregowcu Ryanie", „Działach Navarony" czy „Moście na rzece Kwai".

Wysokie rozdzielczości, możliwość oglądania każdej z postaci w osobnym oknie, wreszcie dopracowany tryb multiplayer – wszystko to pojawi się w drugiej części Commandos. Ta gra po prostu nie może być kiepska.

RAILGUN

Grupa studentów z MIT postanowiła stworzyć działającą wersję Railguna, broni znanej wszystkim miłośnikom Quake'a. Postępy prac można śledzić na bieżąco na stronie http://www.railgun.org/.

DIABLO 3

Dla fanów gier z serii DIABLO mam prawdziwą gratkę. Jeszcze w tym roku, a konkretnie w okolicach października, na półki sklepowe (w tym także polskie) trafi kolejna cześć tej znakomitej gry RPG. Co więcej jej premiera zbiegnie się z pojawieniem się w kinach filmu DIABLO! Wróćmy jednak do samej gry... Autorzy są jak na razie bardzo oszczędni w słowach, lecz udało nam się uzyskać informacje jakoby DIABLO 3 miało zostać równocześnie wydane w 7 wersjach językowych (w tym polskiej!) na 10 CeDekach lub jednym DVD. Wiadomo również, że do przygotowania jej zabrali się twórcy pierwszej części DIABLO, którzy tym razem postanowili zawierzyć panom z id Software i wykorzystać silnik „klejka" przy produkcji kolejnych diabelskich przygód. Cała redakcja siedzi już jak na pinezkach. Ot, nieco akupunktury.

SERIOUS SAM

Grupa Chorwackich artystów i koderów tworzących Croteam działa już prawie osiem lat, ale świat poznał ich dopiero po publikacji dema ich nowej gry – Serious Sam.

Wątek fabularny jest tak potwornie sztampowy i oklepany, że aż pachnie groteską. Nie skracając wiele, wystarczy powiedzieć, że Sam „Serious" Stone, weteran oddziałów specjalnych, przy pomocy tajnej broni ma za zadanie zniszczyć bardzo złego stworka, pragnącego unicestwić ludzkość. Znów wszystko w naszych rękach.

Sam nie jest po prostu grą. Jest próbą odtworzenia straconego przez mijające lata klimatu Dooma. Zapominalskim przypomnę – Doom był szybki, szybszy od wszystkich Quake'ów razem wziętych. Potwory zabijało się dziesiątkami, bo engine gry nie miał problemów z wyświetleniem kilkudziesięciu sztuk w jednym pomieszczeniu. Doom był przerażający...

Na pierwszy rzut oka Chorwatom udało się odtworzyć prawie wszystko: arsenał zawierający pistolet, strzelbę, wyrzutnię rakiet i karabin plazmowy, levele na których może się znajdować około 1000 potworów, szybk.... no właśnie. Serious Sam jest zdecydowanie wolniejszy od Dooma. Nie mówię tu bynajmniej o ilości FPS, ale o prędkości poruszania się. Doom marine zostawiał w tyle Carla Lewisa po 10 metrach, Sam Stone może się ścigać z kosiarkami.

Gra zawierać będzie kilkadziesiąt poziomów, z których wiele rozgrywać się będzie na otwartym terenie, zdolnym zmieścić olbrzymie ilości wrogów. Wbrew pozorom do przyjemnej gry nie trzeba wcale gigahercowego procesora i Geforce3.

Engine gry jest dość zaawansowany. Chciałbym zobaczyć mapę wielkości dziesięciu mil sześciennych, którą podobno można przy jego pomocy wyświetlić. Twórcy silników mają niestety od niedawna jeden, za to gigantyczny, problem. Pod koniec lutego John Carmack zaprezentował w Tokyo swój nowy engine z którego będzie korzystał Doom3/2000. Mówiąc krótko, cała konkurencja wygląda po prostu beznadziejnie. Panowie, czas do pracy!

Roos

WWII Normandy

[Third Law]

Grupa Third Law, autorzy KISS: Psycho Circus postanowili ponownie w nas uderzyć, zmieniając tym razem nieco realia. Z niewielką pomocą dobrze wszystkim znanego silnika 3D o nazwie LithTech przeniesiemy się pół wieku w przeszłość, do dnia 6 czerwca 1944, czyli do momentu lądowania Aliantów w Normandii. Zadanie nasze oprze się na niedopuszczeniu niemieckich posiłków na wybrzeże, a także na opanowaniu przyczółków niezbędnych dowództwu do przerzucenia oddziałów wojskowych z transportowców na suchy ląd. WWII NORMANDY jest w istocie strzelanką FPP, w której niszczymy niemieckich piechociarzy, bunkry, pojazdy opancerzone i inne obiekty z wymalowanym czarnym krzyżem. Autorzy zaklinają się, że tak realistycznych broni, ran i inteligentnych przeciwników jeszcze nie widzieliśmy. A Janek z parteru to co? Pies?

TITANIUM ANGELS

[SCi]

SCi przygotowuje się do wydania nowej, trójwymiarowej gry akcji zatytułowanej TITANIUM ANGELS. W Tytanowych Aniołach przywdziewamy kostium Carmen Blake – łowczyni nagród, która zostaje wynajęta w celu zlikwidowania wojskowego dyktatora Elegii Furie. Sprawa nie jest jednak całkiem prosta, i Blake orientuje się, że aby wykonać misję musi wedrzeć się do pilnie strzeżonego zamku Elegii. W grze kontrolujemy poczynania dwóch postaci, w zależności od sytuacji, w której się znajdujemy. Autorzy wykorzystali dobrze znany z „eRPeGów" system zdobywania doświadczenia i umiejętności wraz z rozwojem wydarzeń. Nie zapomniano również o zaawansowanym silniku 3D obsługującym obłe powierzchnie, realistycznej mgle, cieniach, szkieletowej animacji postaci, morphingu, fizyce pana Newtona, a także ciekawym systemie umożliwiającym dynamiczny dobóbydetali w zależności od wydajności komputera. Czyżby miała to być pierwsza inteligentna gra?

ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN

[Cinemaware]

Któż nie zna angielskiej odmiany Janosika, niejakiego Robina z Puszczy Sherwood? Gier opisujących jego historię powstało wiele i wszystko wskazuje na to, że ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN będący połączeniem RTS i roleplejki, po raz kolejny pozwoli nam lupić bogatych i pomagać biednym. Naszym zadaniem, jak zresztą niemal zawsze, okazuje się molestowanie złośliwego księcia Jana i uwolnienie Ryszarda Lwie Serce. DEFENDER OF THE CROWN wyposażony jest w zgrabnie pomykający silnik 3D, z pomocą którego rozgrywane pojedynki staną się w pełni realistyczne. Oprócz samego strzelania z łuku (zaistnieje możliwość wzięcia udziału w turniejach) przyjdzie nam odpowiednio zarządzać dostępnymi w lesie Sherwood surowcami, wydawać odpowiednie rozkazy i oczywiście ograbiać popleczników szeryfa z ciążącego im złota. To tak jak jest teraz. Tyle, że u nas Robin nazywa się Fiskus i biednym nic nie oddaje.

PAN AM

[NonStop]

Silnik graficzny LithTech, na którym hulał niezwykle popularny ostatnio No One Lives Forever, zostanie ponownie wykorzystany, co łatwo jest przewidzieć w strzelance widzianej zza pleców głównego bohatera. Tym razem cofniemy się do lat trzydziestych zeszłego (XX) wieku, na pokład olbrzymiego sterowca, na którym rozgrywać się będzie cała akcja gry. Sterowany przez nas milusiński, aby uniknąć wyrzucenia za burtę musi coraz to staczać mrożące krew w żyłach pojedynki rodem z filmów z Indianą Jonesem w roli głównej. Ciekawie zapowiada się możliwość ukończenia PAN AMa na różne sposoby. Wprawdzie nie będzie to jeszcze pełna nieliniowość, ale dobre i to. Autorzy ogłosili także, że PAN AM będzie dostępny wyłącznie przez Internet.

STAR WARS GALAXIES

[LucasArts]

Dzięki wysiłkom Red_Akcyjnych szpiegów, którzy wykorzystując perfidne tortury męczyli George Lucasa, udało nam się uzyskać kilka informacji dotyczących pierwszej „roleplejki" rozgrywanej w świecie Star Wars. Online'owy świat, zbudowany przez STAR WARS GALAXIES obfitować będzie w kilka klasycznych dla tej sagi ras tj. ludzi oraz... wookich, czyli rasę, której przedstawicielem był kolega Hana Solo – włochaty Chewbacca. Nie są to oczywiście wszystkie obiecywane przez LucasArts rasy, ale pozostałe nadal objęte są tajemnicą. Firma ogłosiła przy tym konkurs na swoich stronach internetowych. Każdy kto prawidłowo odgadnie jakie inne rasy znajdą swoje miejsce w GALAXIES będzie miał szanse wygrać ciekawe nagrody. Ja proponuję krasnoludki i pawiany z tektury.

PRISONER OF WAR

[Codemasters]

Jest II Wojna Światowa, rok 1941. Czterech alianckich żołnierzy: Amerykanin, Anglik, Holender i Francuz zostaje schwytanych przez nazistów i umieszczonych w czterech obozach jenieckich. Są to Saloniki, Stalag Luft I i III oraz zamek Colditz. Jedyną myślą, jaka im przyświeca od momentu pojawienia się w obozach jest ucieczka. PRISONER OF WAR, będący zmyślnym pomieszaniem gry akcji i przygodówki, daje nam możliwość kierowania poczynaniami owych czterech wojaków. Wykorzystując i rozwijając odmienne dla każdego z nich umiejętności szpiegowania, urok osobisty, siłę i cechy charakteru musimy wymyślić niezawodne metody ucieczki z dobrze strzeżonych obozów. Wyposażony w potężny silnik 3D o nazwie Altus, PRISONER OF WAR powinien ujrzeć światło dzienne pod koniec roku. Czyż nie jest to idealny prezent gwiazdkowy dla kumpla w więzieniu? Oczywiście, o ile go już nie wypuścili.

ADVENTURE PINBALL: FORGOTTEN ISLAND

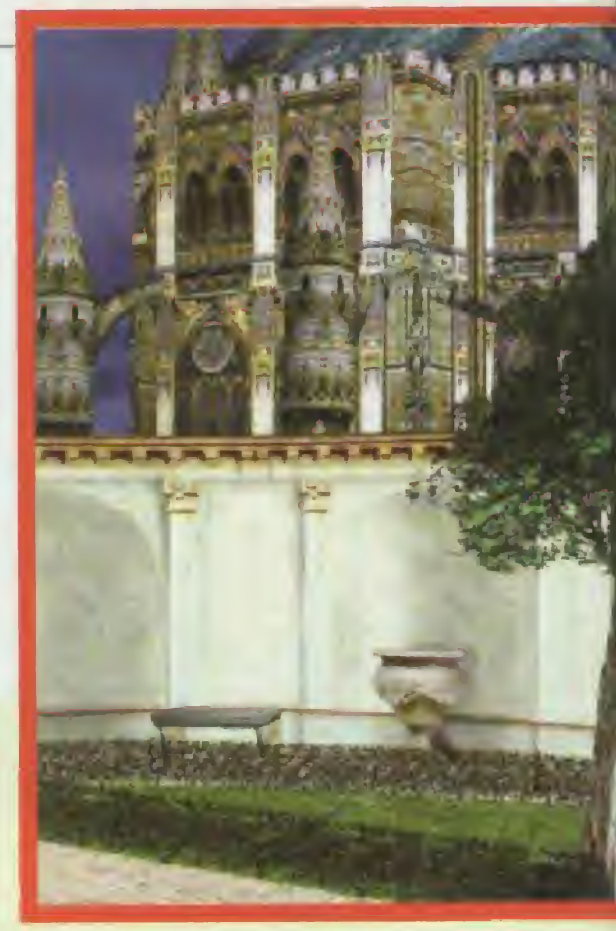
[EA]

Okazuje się, że silnik Unreal Tournament może służyć nie tylko strzelankom 3D. Najlepszym tego dowodem jest sygnowany logo Electronic Arts ADVENTURE PINBALL: FORGOTTEN ISLAND, który powinien zawitać do nas już niebawem. Dzięki wykorzystaniu nowoczesnego silnika 3D, autorom udało się wykreować niezwykły świat, niespotykany dotąd w żadnym innym komputerowym flipperze. Ultraszybka akcja, możliwość wyboru poziomu trudności i tryb multiplayer to tylko nieliczne opcje jakie zgotował nam ADVENTURE PINBALL. Naszym celem jest uratowanie prehistorycznych stworzeń zamieszkujących Zapomnianą Wyspę. Aby to osiągnąć, musimy wykonać szereg przedziwnych, ale logicznie ze sobą powiązanych misji. Można by odnieść wrażenie, że jest to pinball obyczajowy. Niczym Fiorella.

WATCHMAKER

[Trecision]

Victoria Conroy i Darrel Boone, prawniczka i detektyw, to główni bohaterowie najnowszej gry przygodowej wydawanej przez firmę Trecision. Sprawa dotyczy zjawisk paranormalnych, a konkretnie wahadła, które w rękach tajemniczej sekty może stać się przyczyną klęski całego świata. Autorzy postanowili zastosować w grze kilka nowatorskich elementów, do których należy m. in. system PushPlay zapewniający, poprzez połączenie z Internetem, nieliniowość wydarzeń i generowanie ich w czasie rzeczywistym. Akcja rozgrywać się będzie w murach austriackiego zamczyska, po którym poruszamy się obserwując otoczenie otoczenie oczami bohaterów, lub zza ch pleców. Podobno WATCHMAKER nie zamierza nam narzucać w żaden sposób jakiejkolwiek fabuły, oprócz oczywiście głównego celu gry. Oprócz oczywiście głównego celu gry. Wolnoć Tomku w swoim domku.



STARMAGEDDON

[CODA]

CODA Development na koniec tego roku przygotowuje premierę swojego najnowszego hitu – trójwymiarowej strategii czasu rzeczywistego o nazwie STARMAGEDDON. Z uzyskanych przez nas informacji wynika, że autorzy rzeczywiście przyłożyli się do pracy. Udostępnią nam potężny zestaw ras, z których każda posiadać będzie szczegółowo modelowaną psychikę i inteligencję odpowiadającą za życie w społeczności. Oprócz tego, w STARMAGEDDON znajdziemy niepowtarzalne surowce niezbędne do rozbudowy imperium, a także tętniące życiem otoczenie, które znacząco wpływać będzie na naszą sytuację oraz dynamicznie zmieniającą się sytuację na polu bitwy. Warto jeszcze wspomnieć, że historia rozgrywa się w najróżniejszych miejscach w kosmosie, połączonych między sobą tunelami warpowymi. Scottie! Beam... Oops, to nie ta gra...

DUKE NUKEM: ENDANGERED SPECIES

[3D Realms]

Wbrew obiegowej opinii, broń może służyć również do innych celów niż eliminowanie przybyszów z kosmosu. Z tego założenia wyszli panowie z ukraińskiego studia Action Forms, przygotowujący kolejną porcję przygód z nieśmiertelnym herosem – Duke Nukem, w roli głównej. Nasze zadanie w ENDANGERED SPECIES polegać ma na polowaniu na najróżniejszą zwierzynę. Nie sądźcie jednak, że spo-

GANGSTERS 2

[Eidos]

Firma Eidos ujawniła nareszcie szczegóły dotyczące sequela niezwykle popularnej gry Gangsters, w której to kierujemy działalnością potężnej grupy przestępczej. Cała historia rozpoczyna się w mieście New Temperance, w roku 1920, kiedy to ojciec głównego bohatera, pracujący dorywczo dla mafii, zostaje zastrzelony. Joey Bane, syn zmarłego, postanawia odnaleźć mordercę i zemścić się na nim. Okazuje się jednak, że historia tego bandziora, pionka z mafii Frankiego Constantine'a, jest jedynie wierzchołkiem góry lodowej. Chcąc, nie chcąc Joey coraz głębiej wnika w życie mafii i postanawia stworzyć własną drużynę. W tym właśnie będziemy mu pomagać. Zabójstwa, przekupstwo, oszustwa, zamachy bombowe, kradzieże – wszystko to stoi w GANGSTERS 2 na porządku dziennym. Pruszków i Wołomin przy tym to pikuś.

PLAYSTATION 3

[Sony]

Jeszcze nasz kraj nie zdążył się nacieszyć konsolą Playstation 2, a tu już szefostwo firmy Sony ogłosiło, że trwają zaawansowane prace konstruktorskie nad PLAYSTATION 3. Na jednej z ostatnich konferencji prasowych ujawiono kilka szczegółów dotyczących serca nowej maszynki do gier. Zastosowana w PS3 kość obsługiwać ma 256MB pamięci RAM (PS2 32MB, Xbox 64MB), a planowana szybkość szyny transmitującej dane konsoli to 48GB/s. Moce przerobowe PS3 szacowane są na około 75 milionów teksturowanych trójkątów na sekundę (PS2 66 mln, XBox 300 mln). Z niepotwierdzonych źródeł wiadomo także, że PLAYSTATION 3 ma pojawić się w Japonii już w 2002 roku. Czyżby był to odzew na konsolowe zapędy Billa G. i jego kompanów?

tkacie owieczki czy też sarenki. Przeciwnikami będą bowiem okropne bestie pokroju aligatorów, goryli, lwów, rekinów, a w dalszych etapach gry wilkołaków, dinozaurów, Wielkiej Stopy i innego paskudztwa. Do obrony przed nimi posłużą nam m. in. strzelby, kusze, karabiny maszynowe i pistolety. Nie zabraknie również rakietnicy i ciekłego azotu, a także opcji kamuflażu i wabików, dzięki którym upolujemy wyczuwające nas na kilometr potwory. GPS, noktowizor i systemy namierzania to już tylko dodatek. Nie ma to jak wystawić pół armii przeciw jednemu gorylowi i dwu białym myszkom.

KOHAN

Strategię czasu rzeczywistego nie potrzebują rewelacyjnych scenariuszy, aby dawać graczom doskonałą zabawę. Twórcy Kohana chyba to zrozumieli, bo nie spędzili nad fabułą zbyt wiele czasu. Główny bohater zostaje teleportowany w odludne miejsce, gdzie po zebraniu małej armii poznaje historię swego ludu i wraca do domu. Nic nowego.

Mniej typowy jest zastosowany w grze system walki – zamiast wielkich armii jednostek tego samego typu (dwieście flashy w TA albo stu pikinierów w AOK), postawiono na walkę niewielkich, liczących maksymalnie siedmiu członków oddziałów. Przy użyciu amuletów można przywoływać herosów dowodzących drużyną, posiadających zdolności modyfikujące efektywność reszty żołnierzy. W dalszych fazach gry, kiedy wybór postaci możliwych do dołączenia jest naprawdę duży (około 40), będzie można długo eksperymentować z doborem idealnie wspierającej się siedmioosobowej drużyny. Każda taka formacja ma swojego lidera i gracz steruje nią jak pojedynczą jednostką. Warto mieć pod ręką kilka formacji na wypadek spotkania z kilkoma rodzajami wrogów.

Wydobycie surowców to bardzo prosta sprawa. Po pierwsze, nigdy się nie kończą (jak w Totalu). Fabryki wykazują ujemny przyrost, czyli zapotrzebowanie na surowce. Po drugie, wystarczy wybudować odpowiedni budynek, aby drewno zaczęło się po prostu „pojawiać". Niektóre miejsca zapewniają szybsze wydobycie, ale fakt pozostaje faktem – prostszego systemu nikt jeszcze nie wymyślił. Ciekawe, czy okaże się dobry.

Gra obsługuje do ośmiu graczy w trybie multiplayer. Na płycie znajdzie się rozbudowany edytor map oraz kampanii. Jeżeli Kohan znajdzie uznanie wśród graczy, można się spodziewać sporej dawki darmowych dodatków dostępnych w internecie.

Saarth

MEDAL OF HONOR

Fani PSX dobrze znają ten tytuł. Jedna z najlepszych gier w swoim gatunku („strzelanka taktyczna") wreszcie doczekała się wersji pecetowej.

Autorzy oryginału pracują obecnie nad wersją MoH na konsole nowej generacji – PS2 i Xbox. Nad bleszakową wersją gry pracuje firma 2015, złożona z maporobów i koderów wywodzących się z kwakowej sceny, mająca już na koncie bardzo dobry dodatek „Wages Of Sin".

Gra ma bardzo dokładnie przedstawiać realia drugiej wojny światowej. Od ultra-realistycznego uzbrojenia począwszy, na historycznych misjach skończywszy. Pamiętacie film „O jeden most za daleko"? Tym razem wy wcielicie się w jego obrońców. Będziecie musieli też przeżyć desant na plażę Omaha, wstrząsająco przedstawiony w „Szeregowcu Ryanie". Dwadzieścia pięć zawartych w grze misji rzuci gracza nawet do północnej części Afryki. Zadania porucznika Mike Powell'a nie będą proste!

Nie można realistycznie oddać pola bitwy bez obecności pojazdów opancerzonych. Zasiadając za sterami Shermana przyjdzie nam walczyć z niemieckimi Tygrysami, unikać ataków Sztukasów i wypatrywać mknących wysoko rakiet V.

„Medal of Honor" korzysta z silnika Quake3. Z jednej strony to doskonale, bo jest to w tej chwili najlepszy engine gier FPP/TPP. Z drugiej niesie ze sobą spore wymagania sprzętowe – radzę po wakacjach zaopatrzyć się w Geforce2, inaczej gra może się okazać niezbyt przyjemna. Nieco wcześniej ukaże się inna gra korzystająca z tego samego engine, osadzona w tym samym czasie i poniekąd miejscu – „Return to Castle Wolfenstein". Do bratobójczej walki między 2015 i Gray Matter na szczęście nie dojdzie, bo druga część Wolfa to typowa strzelanina bez rozbudowanych elementów taktycznych i fabularnych.

Grzechem byłoby nie skorzystać z doskonałych możliwości trybu multiplayer Quake3. Dostaniemy więc standardowy deathmatch i kilka rodzajów teamplaya. Pachnie mi to starodawnym Counter Strike, ale przekonać się będziemy mogli dopiero za kilka miesięcy. Do tego czasu pozdrawiam Was bojowym okrzykiem czołgisty: AHOJ!

Roos

MERCHANT PRINCE II

[Take Two]

Lada tydzień w nasze wygłodniałe łapska powinien trafić MERCHANT PRINCE II, kombinacja strategii turowej, gry ekonomicznej, politycznej i wojskowej taktyki. Tym razem udamy się w podróż do epoki Renesansu, czasy żaglowców, piratów i budowania olbrzymich fortun na handlu towarami kolonialnymi. MERCHANT PRINCE II zawiera w sobie pięć dużych kampanii, które spędzą nam sen z powiek na długie tygodnie, opcje rozwijania ponad 30 technologii m. in. sanitariatów miejskich oraz możliwość wykorzystania śmiertelnych zarazków wykańczających naszych wrogów. Kierując się machiavellistycznymi zasadami (po trupach do celu) naszym zadaniem będzie zgromadzenie jak największej władzy i pieniędzy, z których pomocą podporządkujemy sobie cały świat.

STAR LEADER

[Talonsoft]

Najnowsze dzieło grupy Talonsoft, nie zaskakuje bynajmniej nowatorstwem. Historia stara jak świat. Ziemię zaatakowali niezwykle niebezpieczni Obcy. Musimy zatem zebrać elitarny oddział gotowych na wszystko komandosów, którzy w mig rozprawą się z przeciwnikami. Każdy z podległych nam marines posiada własne, odmienne cechy charakteru i umiejętności, co musimy brać pod uwagę przez rozpoczęciem którejkolwiek z 20 misji. Ta klasyczna mieszanka strategii i gry role-playing pracować będzie na niedawno stworzonym na potrzeby gier wojennych, silniku 3D o nazwie Ascension. Dla tych, którym komputerowi przeciwnicy nie wystarczą przygotowano rozbudowany tryb rozgrywki wieloosobowej.

kfficień

OSTATECZNY OBRACHUNEK Z NOWOŚCIAMI RODZIMEGO RYNKU ROZRYWKI VIRTUALNEJ

GROUCH
[TopWare]

Odzyskiwanie utraconej miłości? Skąd my to znamy... Takie właśnie zadanie spoczywa na głównym bohaterze gry Grouch, którą w Polsce wydaje firma TopWare. Ukochana naszego osiłka, została podstępnie porwana przez plemię kanibalów, którzy, dybią na niewinność ślicznej panienki. Całość została utrzymana w formie trójwymiarowej gry zręcznościowej, z dziesięcioma poziomami, niesamowitym realizmem twarzy, bajeczną animacją bohaterów i najróżniejszymi stylami walki. Umięśniony Grouch potrafi pływać, skakać, czołgać się i biegać, co przyda się w sytuacjach gdy któryś z archaicznych pojazdów ulegnie awarii. Obowiązkowo solidna dawka śmiechu. Byle nie z politowania. Przewidywana cena – 79PLN.

FALLOUT TACTICS PL
[CDProjekt]

Jak informuje firma CD Projekt nabywców polskiej wersji FALLOUT TACTICS spotka bardzo miła niespodzianka. Otóż w pudełku z grą znajdzie się bonusowa płyta CD, a na niej m. in. dodatkowa rozległa misji oraz... uwaga... podręcznik do klasycznego, „papierowego" Fallouta w formacie PDF. Po wydrukowaniu może on z powodzeniem służyć jako źródło wiedzy dla Mistrza Gry. Na stronach Fallouta (http://fallout. cdprojekt. com) organizowany jest także konkurs wiedzy o tytułowej grze, w którym możecie wygrać atrakcyjne bebechy do swojego komputera. Fallout Tactics PL kosztować ma 99PLN. Datę premiery ustalono na koniec marca.

PIZZA CONNECTION 2 PL
[CDProjekt]

Okazuje się, że znajomość gier komputerowych, wbrew temu co twierdzą niektórzy rodzice, może się opłacać. Zamawiając pizzę w Pizza Hut i grając w demo, lub pełną wersję Pizza Connection 2 PL możecie wygrać m. in. różniste gry komputerowe a także zaproszenie na darmową „nasiadówę" w restauracji Pizza Hut. Więcej informacji uzyskacie pod adresem http://pizza.cdprojekt.com. Miłego palaszowania!

CDPROJEKT -JoWooD

CDProjekt na najbliższe miesiące szykuje kilka ciekawych nowości ze „stajni" JoWood (w wersji polskojęzycznej). Na pierwszy ogień pójdzie TRAFFIC GIANT GOLD – prawdopodobnie ukaże się w kwietniu, choć to jeszcze nie jest stuprocentowo pewne. Następna – w maju – będzie THE ALIEN NATIONS 2. W czerwcu – INDUSTRY GIANT 2.

Poza tym – „symulator włamywacza" THE STING!, a w nim – największe miasto, jakie kiedykolwiek pojawilo sie w grach komputerowych. Supermarket, banki, budynki – dużo miejsc do trenowania złodziejskich umiejętności. Tylko temat jakby trochę kontrowersyjny... No i dla młodszych graczy – M&M's LOST FORMULAS, czyli edukacyjna gra przygodowa, której głównymi bohaterami są „ożywione" czekoladki M&M, znane z reklam telewizyjnych.

TAK

MOŚCI PANOWIE!

TYKA

Posłuchajcie! Sytuacja nie wygląda najciekawiej. Z danych, jakie posiadamy wynika, że budynek karczmy „Pod wstawionym wiaroosem" został opanowany przez ekstremistyczną grupę abstynentów, którzy wzięli dwunastu stałych bywalców jako zakładników. Żądają uwolnienia swoich towarzyszy broni, wstrzymania dystrybucji win prostych i rozwodnionego piwa oraz jakiegoś transportu. Jeśli nie spełnimy ich żądań, będą eliminować co pół godziny jednego zakładnika. Czasu mamy mało i musimy działać. Jakieś pytania? Nie? To świetnie. Tak wygląda plan baru...

Leviathan

DUALIZM PRZEBIEGU WYDARZEŃ

Tu historia dzieli się na dwa odrębne nurty. W pierwszym, do akcji wkracza superbohater Jack Niszczyciel, uzbrojony w swoją podręczną wyrzutnię pocisków rakietowych, 28-lufowy pistolet maszynowy i nowoczesną zbroję, której technologia wykonania została przejęta od Obcych. Kopniakiem otwiera drzwi, serią z broni, kładzie przy tym 29 przeciwników (i dwóch zakładników - straty wliczone w koszty), przedziera się przez pełne wrogów pokoje, dociera do superbossa i w ten sposób po raz kolejny ratuje świat przed zagładą. Potem już tylko gratulacje, wywiady i wakacje na Hawajach w towarzystwie pięknych pań.

Drugą wersją wydarzeń jest wysłanie oddziału uderzeniowego. Ciche otwarcie drzwi wytrychem, kontrola pomieszczenia, dyskretna eliminacja przeciwnika. Do pomieszczenia z zakładnikami wpada granat błyskowy, oślepiający strażników. Krótka wymiana ognia i zakładnicy są wolni. Oprócz szoku, żadnemu z porwanych nic się nie stało. Oddział uderzeniowy wraca do jednostki, gdzie dostaje przepustkę na 48 godzin. Po tym czasie znów trzeba czekać na wezwanie do akcji.

POMYSŁ

Grając w gry FPP, byliśmy przyzwyczajeni do dużej ilości uzbrojenia, które mogliśmy nosić ze sobą. Przywykliśmy też do apteczek, leżących co jakiś czas na naszej drodze. Z reguły byliśmy samotnikami, czasem tylko przydzielano nam pomocnika. Przeciw nam stawały legiony wrogów, czasem jacyś arcyźli przeciwnicy, których należało zabić, wpakowując im cztery kilogramy ołowiu w ciało. Taki był i jest schemat działań.

Aż w końcu ktoś wpadł na pomysł zrobienia gry, w której zostałyby odwzorowane realistyczne warunki panujące w czasie walki. W tej grze miałoby nie być ton uzbrojenia, setek wrogów i krwawej łaźni. Liczyłoby się przede wszystkim dobre planowanie, zgranie drużyny, spostrzegawczość i precyzja. Tak jak w życiu... I właśnie w ten sposób powstały gry taktyczne.

GRA TAKTYCZNA? CO TO JEST?

Czym charakteryzuje się gra taktyczna? Jak ją odróżnić od innej gry FPP?

Przede wszystkim w grach taktycznych realizm jest stawiany na pierwszym planie. Z reguły nie znajdziemy tu standardowego paska energii i zbroi. Najwyżej będziemy mieli wskaźnik życia, który pokaże nam, jak bardzo jesteśmy ranni. Pocisk celnie wystrzelony z naszej broni na 90 proc. uśmierci przeciwnika. Ta sama zasada dotyczy drugiej strony. Otwór po pojedynczym pocisku 9 mm w naszej głowie nie wróży nic innego jak pogrzeb z honorami.

Po drugie: gry taktyczne powinny być umieszczone w niezbyt odległej przeszłości, teraźniejszości lub niedalekiej przyszłości. Tylko w ten sposób jesteśmy w stanie mówić o zachowaniu realizmu. Dlaczego? Dlatego, że nie dysponujemy realistycznymi danymi na temat przyszłości. Nie wiemy, czy za 600 lat do wchodzenia do budynków będą jeszcze wykorzystywane nogi. Mogą być stosowane do tego teleportery, zbroje-niewidki lub inne wynalazki. Za bardzo w przeszłość też nie można wędrować, gdyż niewiele taktyki występuje w sytuacji, gdy jako szeregowy rycerz stoimy naprzeciwko wrażej kilkutysięcznej armii.

Punkt trzeci to wyposażenie. Nasza postać powinna móc zabrać tyle wyposażenia, ile jest możliwe, tj. broń osobistą, pistolet maszynowy lub karabin, kilka granatów i parę przydatnych gadżetów. A wszystko to powinno zachowywać się tak, jak w rzeczywistości (np. w SWAT 3 pociski po trafieniu w przeszkodę wytracają część swojej energii). Broń powinna mieć w magazynku tyle amunicji, ile ma jej odpowiednik w realnym. Zgadzać się też powinien jej kaliber i wszystko, co się z nim wiąże (siła odrzutu, moc powalająca itp.).

Numer cztery to zespół. Prawdziwe formacje specjalne operują w grupach. Każdy z członków takiej drużyny ma swoją specjalizację i miejsce w szyku. To też jest cechą gry taktycznej, gdyż od współdziałania

DYNAMIC I STEALTH ENTRY - RÓŻNICE I ZASTOSOWANIA

Podczas planowania akcji zakłada się dwa sposoby wchodzenia do budynków i pomieszczeń: CICHE (Stealth) i DYNAMICZNE (Dynamic). Różnią się one zasadniczo.

Wejście CICHE używane jest częściej, gdyż zapewnia większe bezpieczeństwo grupie i zakładnikom. Najczęściej wygląda to tak, że każde zamknięte drzwi są otwierane wytrychami. Potem następuje wstępna kontrola pomieszczenia, wypatrywanie pułapek i przeciwników. Dopiero wtedy dowódca oddziału wydaje decyzję o wejściu do środka. Wbrew pozorom nie trwa to długo, a stanowczo zwiększa bezpieczeństwo. Taktykę tę stosuje się najczęściej podczas odbijania zakładników, kiedy jakikolwiek głośniejszy hałas mógłby sprowokować przeciwnika do ich eliminowania, albo podczas aresztowania mniej groźnych bandytów. Stealth entry jest także preludium do wejścia dynamicznego.

Drugi sposób wejścia (DYNAMICZNY) jest na pewno bardziej efektowny - wszędzie granaty dymne i ogłuszające, świecące latarki taktyczne, krzyki komandosów, czasem serie pocisków w powietrzu... Dynamic entry wykorzystuje element zaskoczenia - efekt sprawnej akcji oddziału szturmowego wkraczającego do zajętego budynku. Drzwi są wtedy niszczone nowoczesną wersją tarana albo ładunkami wybuchowymi. Zaraz potem do pomieszczenia leci granat ogłuszająco-oślepiający (flashbang), który ma dodatkowo zdezorientować przeciwników, a następnie z wielkim hukiem wpada oddział. Wszystkie komendy wydawane są na głos i wszystkie odpowiedzi są odkrzykiwane (słynne: „Go, go, go!, Side one clear!, Side two clear!"). Wszystko powtarza się w każdym pomieszczeniu: drzwi z kopa, granat i oddział. Ten typ działania jest wykorzystywany w sytuacjach, gdzie trzeba działać szybko (nie ma czasu na planowanie całej akcji), jest zagrożenie wybuchem (zlokalizować i rozbroić ładunek) lub gdy negocjacje z porywaczami nie dały efektu i właśnie chcą zlikwidować zakładników.

Dwie metody wchodzenia do budynków spotykamy w obu częściach RAINBOW SIX i grze SWAT 3.

Planowanie jest jednym z najważniejszych elementów całej operacji. Nawet doskonały plan może się zawalić po spotkaniu z wrogiem, ale wyruszenie do walki bez jakichkolwiek założeń to głupota.

Są sytuacje, w których na zaplanowanie akcji mamy mnóstwo czasu. Możemy ułożyć kilka możliwych schematów działania, sprawdzić optymalne ustawienia snajperów, a nawet przetrenować plany na specjalnych poligonach. Na przykład SAS w ciągu godziny może odwzorować każdy układ pomieszczeń w tzw. Killing House - budynku o ruchomych ścianach, a GSG 9 ma do dyspozycji podziemny poligon umożliwiający budowanie pełnowymiarowych makiet samolotów, budynków czy pociągów.

Przy dokładnym planowaniu warto wziąć pod uwagę kilka czynników: liczbę przeciwników, wielkość obszaru działania, wszelkie zasłony terenowe. Optymalnym sposobem jest zaplanowanie dróg jednostek tak, aby osłaniały siebie

P L A N O W A N I

grupy zależy powodzenie misji. Poza tym, dobrze jest mieć za sobą kogoś, kto potrafi kryć twój tyłek.

Podsumowując: gry taktyczne mają za zadanie jak najwierniej oddać działanie grup specjalnych i zasymulować rzeczywiste pole walki z wszelkimi, często dosyć bolesnymi konsekwencjami.

HAUST HISTORII

Tak naprawdę mało kto zdaje sobie sprawę z faktu, że korzenie gier taktycznych sięgają w przeszłość znacznie dalej, niż do premiery pierwszej części RAINBOW SIX. W 1993 roku na półki sklepowe trafiła gra pod tytułem SEAL TEAM, wydana przez Electronic Arts. W SEAL TEAM wcielaliśmy się w żołnierza elitarnej amerykańskiej jednostki i walczyliśmy w wojnie amerykańsko-wietnamskiej. Grafika była wektorowa i jak na tamte czasy, naprawdę realistyczna. Mieliśmy całkiem spory arsenał do wyboru i zaskakująco duży zestaw komend do wydawania pozostałym członkom zespołu. Misje były złożone, wymagały przemyślenia sytuacji i nie kończyły się na wielkim wyżynaniu.

Niestety, po SEAL TEAM nikt nie podjął tego tematu aż do roku 1998, gdy z wytwórni Red Storm Entertaiment, należącej do Toma Clancy'ego, wyszła gra RAINBOW SIX. Jej fabuła oparta była na książce Clancy'ego pod tym samym tytułem, a sama gra szokowała: i pod względem graficznym, i ze względu na oddany w niej realizm. Grając w R6, przeciętny człowiek nareszcie mógł poczuć się jak prawdziwy dowódca grupy szturmowej. Można też było zobaczyć, jak trudnym zadaniem jest przeprowadzenie udanej misji odbicia zakładników z rąk porywaczy. Nie dość, że należało samemu zaplanować operację (teoretycznie do każdej misji był już gotowy schemat działania, ale największa przyjemność płynęła z opracowania własnego, skutecznego planu), to jeszcze poprowadzić swoich ludzi do boju. Dla dużej części osób wychowanych na Kleju było to zadanie zbyt trudne...

Dwa miesiące po premierze R6 wyrosła dla niej konkurencja w postaci gry DELTA FORCE. Firma Novalogic postawiła tu mniejszy nacisk na taktykę, a więcej uwagi zwróciła na odwzorowanie dużego pola walki. Do napisania gry posłużył silnik VoxelSpace, dzięki któremu można było generować spore tereny. Bohaterem zbiorowym została słynna jednostka specjalna Delta, należąca do armii Stanów Zjednoczonych. W DELTA FORCE dominowało uparte przemierzanie terenów wroga, uzupełnione wykonywaniem zaplanowanych zadań. Najczęściej po desancie z helikoptera trzeba było maszerować jakiś czas, aby w końcu dotrzeć do wyznaczonego celu i dopiero wtedy wykonać rozkaz. I dobrze - tak samo wyglądają operacje w rzeczywistości. Desant na tyłach wroga, marsz i wykonanie głównego zadania.

nawzajem, a do wyznaczonych celów dotarły w tym samym momencie, co zwiększy naszą siłę ognia. Dobrym pomysłem jest naprzemienne poruszanie się grup. Najpierw jedna wykonuje ruch i zaczyna osłaniać drugą, potem na odwrót. Szczególnie polecam taką technikę na otwartych przestrzeniach.

Przy wchodzeniu do budynków warto skorzystać - jeśli to możliwe - z dwóch wejść. Mamy wtedy pewność, że nikt nam nie zwieje i daje to pożądany element zaskoczenia.

Zupełnie inaczej jest, gdy należy działać błyskawicznie, a jedynymi danymi, jakie posiadamy, jest ogólny plan budynku i raporty snajperów. Jedyną radą na takie akcje jest działanie szybkie i skuteczne, ale nie na wariata. Komendy wydajemy bowiem w czasie wykonywania zadania, co wymaga refleksu, umiejętności przewidywania i doświadczenia.

E AKCJI

W grze znalazło się jednak pewne niedopatrzenie. Z reguły na misje byliśmy wysyłani samotnie albo najwyżej z dwoma przybocznymi. Trochę to nielogiczne, gdyż drużyna Delty liczy sobie minimum 5 osób.

Miłośników trochę bardziej odległych czasów urzekła wydana po DELCIE gra HIDDEN & DANGEROUS. Tutaj akcja rozgrywa się w czasie II wojny światowej, a pod nasze rozkazy zostaje oddana grupa żołnierzy żywcem wyjęta z filmu „Parszywa dwunastka". Oczywiście za wszelką cenę musieliśmy utrudniać życie Niemcom, niszcząc im budynki, wysadzając mosty czy wykradając bardzo tajne dokumenty. Jest to, jak dotychczas, jedyna gra taktyczna, w której nie działamy jako członek współczesnej jednostki specjalnej.

Następna era w światku gier taktycznych to okres sequeli. Pojawiła się kolejna część RAINBOW SIX z podtytułem ROUGE SPEAR, Novalogic wydała następne części DELTA FORCE. Sierra postanowiła za to przypomnieć wszystkim swoją sagę SWAT, która wywodzi się jeszcze z czasów przygodówek Police Quest. SWAT 3: CLOSE QUATERS BATTLE czyniła nas dowódcą policyjnej jednostki specjalnej operującej w Stanach Zjednoczonych. Na co dzień bierze ona udział w akcjach, w których normalni funkcjonariusze policji mogliby sobie nie poradzić. W SWAT nie ma wielkich powierzchni do przejścia, nie ma też szczegółowego planowania. Jest za to duży dynamizm akcji, wymuszony po części ograniczonym czasem działania. Jest też o wiele trudniej, gdyż według przepisów najlepiej jest przestępcę aresztować i doprowadzić przed wymiar sprawiedliwości w jednym kawałku, a nie szatkować go z miniguna. Nie powinniśmy więc zabijać każdego napotkanego delikwenta.

QUO VADIS GRO TAKTYCZNA?

Jaka jest przyszłość gier taktycznych? Na pewno gatunek ten znalazł sobie miejsce na rynku wydawniczym. Zapełnił lukę pomiędzy shooterami FPP a strategiami czasu rzeczywistego. Dlaczego? Ano dlatego, że ma w sobie coś ze strzelanki i coś z gry strategicznej. Myślenie i akcję. Na pewno twórcy będą dążyć do udoskonalenia inteligencji przeciwników i naszych podopiecznych. Będą starali się wprowadzić więcej realizmu, aby rozgrywka jeszcze mniej różniła się od rzeczywistych akcji. Na co jeszcze czekacie? Do boju!

GIWERY I GIWERKI

W grach taktycznych twórcy starają się pokazać uzbrojenie jak najbardziej zbliżone do tego, jakie wykorzystywane jest w rzeczywistości. Konsekwencją tego jest spora powtarzalność wyposażenia w różnych grach.

Na początku był H&K MP5. Ta broń występuje w zdecydowanej większości programów, czemu trudno się dziwić. Po pierwsze, tego pistoletu maszynowego używają w zasadzie wszystkie formacje specjalne na świecie. Po drugie, jest to jeden z najlepszych pm-ów, jakie dotychczas skonstruowano. Jego atutami są: niezbyt duży rozmiar, stosunkowo wysoka szybkostrzelność i bardzo

wysoka celność.
W grach występuje w najróżniejszych wersjach - od normalnej i na mocniejszą amunicję 10 mm Auto, po skróconą.

Drugim, nie mniej popularnym karabinkiem, jest M4A1.Jest to skrócona wersja znanego M16. Strzela nabojami 5,56 mm, z teoretyczną szybkością ok. 900 pocisków na minutę. Jest to konstrukcja bardzo udana i ze względu na moc pocisków często wykorzystywana w sytuacjach, w których nie ma bezpośredniego zagrożenia zranienia zakładników.

W grach o jednostkach specjalnych występuje także bardzo ciekawa konstrukcja firmy Steyr, o oznaczeniu AUG. Jest to karabin skonstruowany w technologii bull-pup, charakteryzującej się wylotem łusek w okolicach twarzy strzelającego, zmniejszonym odrzutem i umieszczeniem magazynka za spustem. Jest on bardzo celny i poręczny - nieduża masa została uzyskana przez wykorzystanie tworzyw sztucznych. Broń strzela pociskami 5,56 mm, a jej teoretyczna szybkostrzelność to 650 pocisków na minutę.

Ulubioną strzelbą gladkolufową twórców gier jest Benelli M3 Super 90. Ta półautomatyczna strzelba mieszcząca osiem pocisków jest prawdziwym potworem. Przy strzale z niewielkiej odległości robi z człowieka mocno krwistego hamburgera, a z drzwi pozostawia jedynie drzazgi. Broń ta nie przydaje się na większych przestrzeniach, gdyż rozrzut śrutu jest zbyt duży.

Jeśli chodzi o karabiny snajperskie, to spotykamy przede wszystkim dwa modele: H&K PSG-1 i Barret mod. 82A1. Pierwszy uważany jest za najlepszą snajperkę na świecie. Strzela pociskami kalibru 7,62 mm i jest zasilany magazynkami o pojemności 5 lub 20 naboi. Ciekawszą bronią jest jednak Barret. To cudo powstało po to, aby likwidować lekki sprzęt techniczny, np. elementy systemów radarowych. Jego zasięg to aż 1800 jardów (1645 metrów), czyli strzelec znajduje się poza zasięgiem większości instalacji obronnych. Karabin korzysta z półcalowych pocisków typu Browning. Producent poleca stosowanie pocisków przeciwpancernych lub zapalających - dla zmaksymalizowania zniszczeń.

Miłej zabawy...

RZECZYWISTOŚĆ Z MONITORA

Ile gry taktyczne mają wspólnego z rzeczywistością? Na ile, grając w SWAT czy RAINBOW 6, możemy poczuć się jak prawdziwy komandos?

Seria SWAT jest pochodną przygodówek Police Quest, gdzie do tworzenia fabuły wykorzystywane były doświadczenia z prac policji. Podobnie jest w SWAT: CLOSE QUATERS BATTLE. Jako że akcja gry rozgrywa się w niedalekiej przyszłości, twórcy pozwolili sobie na lekką fantazję - oddając nam do dyspozycji m.in. hełmy z kamerami. Jednak poza tym odstępstwem od rzeczywistości, program jest bardzo realistyczny. Zawarto w nim podstawowe taktyki działania, tj. dynamic i stealth entry, kontrole pomieszczeń za pomocą luster, różne sposoby otwierania drzwi. Uzbrojenie, jakim dysponują nasi oficerowie, należy do standardowego wyposażenia prawdziwych jednostek.

Planowanie misji w SWAT jest dynamiczne, tak samo jak w rzeczywistości, jednak nawet najlepszy plan wali się przy pierwszym kontakcie z wrogiem. Jesteśmy świadomi tego, że w każdym momencie spokojnej, rutynowej operacji może dojść do krwawej łaźni. A do tego dopuścić nie powinniśmy.

W RAINBOW 6 natomiast, szczegółowe planowanie działań jest podstawą skutecznej akcji. Widać, że mamy do czynienia z jednostką wojskową, która ma dostęp do dużej bazy danych, a planowane misje są przygotowywane z wyprzedzeniem. Liczba dostępnych posunięć jest spora - można wydać rozkaz krycia pozycji i pozostałych teamów, wrzucenia granatów do pomieszczeń i eskortowania zakładników. Każdy członek naszego oddziału ma swoje statystyki i wyuczone specjalizacje, które należy wykorzystać do maksimum. Spory zestaw uzbrojenia umożliwia dostosowanie naszego działania do każdej sytuacji. A w samej grze to widać. Poruszając się po budynkach, cały czas obawiamy się, że ktoś czai się za rogiem, a jeden celny strzał będzie dla nas smutnym końcem.

O ile trudno zarzucić coś realizmowi tych gier, to kilka nieścisłości i buraków występuje w serii DELTA FORCE. Na odwzorowanie działania grupy w trybie single player nie mamy co liczyć. A przecież standardowy oddział Delta składa się z 10 osób - 5 mających specjalizacje i 5 normalnych żołnierzy. My dostajemy, w najlepszym wypadku dwóch przybocznych, którzy i tak giną w pierwszych minutach akcji (chyba przespali lekcje o działaniu na polu walki). W efekcie całą misję wykonujemy sami. O planowaniu działań możemy zapomnieć, gdyż mamy z góry ustalony plan, do którego na szczęście nie musimy się stosować. Dużą zaletą programu jest świetnie odwzorowany teren. Grając w DF, czujemy ogromne przestrzenie, w których możemy dowolnie operować, np. wejść na szczyt góry i stamtąd wymiatać przeciwników. A jeśli mówimy o wrogach, to trudno nie wspomnieć, że nie wykazują oni zbyt dużej inteligencji. Potrafią przebiec w pobliżu, w ogóle nas nie zauważając, a groźni mogą być jedynie w większej grupie.

COUNTER STRIKE

Gry symulujące działania niewielkich oddziałów komandosów cieszą się w sieci olbrzymią popularnością. Przyciągają graczy starających się główkować podczas akcji, dla których QUAKE to tylko bezsensowny konkurs szybkiego klikania myszką. ROGUE SPEAR skupia kilka tysięcy graczy dziennie (serwis MS Zone), COUNTER STRIKE ma jeszcze więcej fanów. Q3A wygląda przy nich jak krasnal.

Dyskusje na temat wyższości CS nad QUAKE3 i UT zaczęły się w połowie poprzedniego stulecia i nic nie wskazuje na to, żeby miały szybko się skończyć. Kwakowcy szydzą z CS nazywając go „Camperstrike" i twierdząc, że gra przeznaczona jest dla pozbawionych prawdziwych umiejętności żółtodziobów. Druga strona odpowiada oskarżeniami o banalność, brak możliwości stosowania bardziej skomplikowanych taktyk oraz nudę wiejącą z ekranu.

Zanim pojawił się CS, Gooseman pracował nad popularnym MOD-em do QUAKE2 - ACTION QUAKE. Gra nie była zbyt skomplikowana, ale ze względu na w miarę realistyczne odwzorowanie pola walki oraz uzbrojenia, zyskała spore grono fanów. COUNTER STRIKE, MOD do HALF LIFE, poprawił wszystkie błędy ACTION QUAKE i dodał mnóstwo interesujących możliwości. Broń trzeba kupować za zarobione w czasie gry pieniądze. Autorzy stworzyli kilka trybów gry wymagających stosowania zróżnicowanych taktyk. Inaczej grają antyterroryści podczas odbijania zakładników, inaczej w trybie ochrony VIP-a. Każdy członek drużyny ma swoje zadanie, w przeciwieństwie do deathmatcha w QUAKE, gdzie trzeba po prostu zabijać każdego, kto nawinie się pod celownik.

Taktyczne walory gry docenili także organizatorzy turniejów. CPL ma w planach na rok 2001 kilka imprez CS, a pula nagród lada chwila przekroczy 50 tysięcy dolarów. O ile jednak wyjazd na tego typu imprezę nie jest problemem dla pojedynczego gracza Q3, zebranie środków na wyprawę pięciu lub sześciu członków klanu CS często bywa barierą nie do pokonania.

COUNTER STRIKE dosięgła niestety plaga cheaterstwa. Podmienione tekstury, modele, przezroczyste ściany, boty celujące zawsze w głowę - klan mTw ze ścisłej europejskiej czołówki wycofał się z kolejnej edycji Clanbase Eurocup właśnie ze względu na niekontrolowane oszustwa przeciwników. Autorzy programów typu Punkbuster próbują walczyć z chorobą, ale wszystkich problemów nie uda się niestety zlikwidować. Obserwatorzy przepowiadają rychłą śmierć CS tuż po premierze TEAM FORTRESS 2. Nie wiadomo tylko, ile lat przyjdzie nam jeszcze czekać na pojawienie się tej gry w sklepach. Śpijcie spokojnie.

RooS

Adresy polskich stron o grach taktycznych

http://r6.prv.pl	Rainbow Six
http://www.tactics.kill.pl	Serwis poświęcony grom taktycznym. Warto zajrzeć
http://www.swat3pl.prv.pl	Bardzo dobra strona o SWAT 3. Sporo plików, bogata w treściwe informacje.
http://cs.fpp.pl	Część serwisu o grach FPP skierowana do wielbicieli Counter-Strike
http://www.cs.ico.pl	Kolejna witryna dla CS maniaków.

TROPICO

VIVA LA REVOLUTION!

Zawsze chciałem taki być – charyzmatyczny, lewacki i zapijaczony wielbiciel kobiet, który do władzy doszedł dzięki komunistycznemu przewrotowi. Mieć do tego własną wysepkę z niewielką grupą zastraszonych obywateli, silny aparat policyjny i fabrykę cygar skręcanych na udach dziewiczych latynosek. Opozycja? Jest. W więzieniu. Ludowi przywódcy? Zajmą się nimi odpowiedni ludzie...

Płyta z wersją beta TROPICO, nowej gry niewielkiej firmy developerskiej PopTop Software, od jakiegoś czasu obraca się w cedeku. Obraca się i obraca, a my oglądamy efekty strumienia bitów płynącego z tego kręcenia. Co widzimy? Bardzo obiecującą produkcję. Gra się na razie trudno – dziesiątki okienek z opisami najróżniejszych elementów wypełnione są tekstem brzmiącym mniej więcej „ blah, blah, coś tu później wpiszemy ...", brak instrukcji i pomocy. Program zachowuje się niestabilnie, brakuje w nim paru opcji i scenariuszy. Widać jednak doskonale, że TROPICO zarządzi w dziale gier ekonomiczno-społecznych.

Obejmujemy rządy nad karaibską wyspą w latach zimnej wojny amerykańsko-komunistycznej. Mimo, że wysepka jest malutka (najwyżej 500 mieszkańców) i leży w rzadko odwiedzanym zakątku globu (nie wiadomo dokładnie, jakim), to zdajemy sobie sprawę z układu sił na świecie, przez co możemy zbratać się ze Związkiem Radzieckim albo Stanami Zjednoczonymi.

Po części decydujemy o tym już przy tworzeniu naszego komputerowego alter-ego. A możliwości kreacyjne są bardzo ciekawe. Dzięki odpowiedniemu zestawieniu pochodzenia naszego kandydata, jego zalet, wad i sposobu dojścia do władzy otrzymujemy ciekawą osobowość, przywódcę lubianego przez część społeczeństwa, nienawidzonego przez resztę, mającego dobry lub zły wpływ na gospodarkę, religię, stosunki z mocarstwami i wiele innych elementów. Zamiast komunistycznego dyktatora ze wstępu mozemy zostać kapitalistyczną świnią, doskonale żyjącą z rekinami finansjery i miejscowymi bogaczami, lub natchnionym przywódcą silnego państwa wyznaniowego, lub... Możliwości jest wiele.

W TROPICO z nikim nie walczymy, niczego nie zdobywamy. Wojska służą tylko do walki z partyzantami i obrony jedynie słusznego reżimu. Nikim też nie kierujemy – nasi obywatele lażą gdzie chcą i myślą, co chcą. Możemy jedynie na różne sposoby wpływać na ich poglądy, wynikające z 40 atrybutów, jakimi opisany jest „kazden jeden" ludzik. Nie „produkujemy" mieszkańców (robotników, żołnierzy itp.), mnożą się sami i rozwijają, jeżeli mają odpowiednie warunki.

Co więc robimy? Głównie budujemy, byle z sensem. Ważne jest co stawiamy, gdzie, kiedy i po co. Typów budynków jest kilkadziesiąt, a każdy z nich ma określone przeznaczenie i wpływ na ludność. Są wśród nich wszelkiego rodzaju farmy, fabryki, kopalnie i inne niezbędne przybytki, ale także hotele i baseny dla turystów, knajpy i kościoły dla naszych obywateli, a także kasyna i domy publiczne dla wszystkich.

Prowadzona w niezbyt wysokim tempie rozgrywka to dbanie o zabudowę i wygląd naszej wyspy, interakcja z obywatelami i światowymi mocarstwami oraz doglądanie rozwoju ekonomicznego całości. Każdy z tych elementów jest skonstruowany w oryginalny sposób, a patentami i nowymi pomysłami wprowadzonymi przez autorów można obdzielić kilka tytułów.

Poza tym TROPICO wygląda nieziemsko. Setki świetnie animowanych ludzików przemierzają państewko w swoich sprawach. Za otoczenie służy im miła karaibska wyspa, a na niej poruszane wiatrem palmy i bogate w szczegóły, podniszczone budynki. Wszystko to nie dość, że efektownie wygląda nawet w 800x600 (dociąga do 1600x1280) to jeszcze pięknie się skaluje. Każdy z kilku stopni przybliżenia cieszy oczy, a przy maksymalnym „zoomie" czujemy się tak, jakbyśmy to my wędro-

wali w tłumie tubylców i turystów z aparatami na szyi. A za nami wędruje tajniak. Czyżby wiedział o bibułach Stowarzyszenia Na Rzecz Obalenia Yanoosa, schowanych u Juanity w garderobie?

JEKYLL AND HYDE

DWÓCH, JAK TEN JEDEN, TO NIE MA WCALE

Tryl

Niesamowite zbiegi okoliczności zdarzają się niezwykle rzadko. Jakież bylo moje zdziwienie, gdy do Red_Akcji trafił JEKYLL AND HYDE, druga po DRACULI francuska gra przygodowa, nad którą pracują fachowcy z In Utero i Cryo Interactive. Również ten tytuł zo-

stał stworzony w oparciu o powieść, i to nie byle jakiego autora, bo Roberta Louisa Stevensona, który napisał m.in. niezwykle popularną „Wyspę Skarbów".

Kim jest Dr Jekyll? XIX-wieczna powieść przedstawia go jako młodego, ambitnego, londyńskiego lekarza, a przy tym znakomitego fizyka i naukowca. Ten miły człowiek, którego jedyną pasją jest zamiłowanie do nowoczesnej medycyny, poznaje młodą pannę. Popada jednak w obsesję i odkrywa tajemniczą miksturę, która pozwala mu oddzielić jasną stronę swojej osobowości od złej. Urzeczywistnieniem tej drugiej jest właśnie okrutny morderca — Mr Hyde.

Fabuła gry przenosi nas kilka lat naprzód. Dr Jekyll zdołał uporać się ze swoim drugim „ja" i jako świeży wdowiec z kilkuletnią córką, Laurie, żyje spokojnie prowadząc szpital dla obłąkanych. Sielankę przerywa tajemniczy Burnwell, poszukujący mistycznej księgi. Aby ją zdobyć, potrzebuje pomocy Mr Hyde'a i w tym celu porywa małą Laurie. Okrutny koszmar Jekylla powraca.

JEKYLL AND HYDE jest trójwymiarową grą przygodową przyprawioną niewielką szczyptą elementów akcji. Kierujemy w niej dwiema postaciami (a może jednak jedną?) - Dr Jekyllem i Mr Hydem, między którymi transformacja odbywa się za naciśnięciem jednego klawisza.

Zarówno nasz doktorek, jak i jego nikczemne alter ego posiadają unikalne cechy i zdolności, które muszą być odpowiednio użyte w zależności od zaistniałej sytuacji. Np. Jekyll potrafi używać przedmiotów, ale jest za to słaby. Hyde, nieokrzesany tępak, posiada umiejętność wysokiego skakania i mocny «prawy prosty» - cechy niezwykle pomocne w starciach z błąkającymi się tu i ówdzie pacjentami. Poczynania naszych bohaterów śledzimy okiem fruwającej kamery, której zachowanie (przynajmniej w wersji beta) pozostawia jednak wiele do życzenia. Nie dość, że bardzo często ustawia się ona w najmniej przydatnym położeniu (np. za ścianą), to funkcje odpowiedzialne za jej manualne ulokowanie działają wtedy, kiedy chcą. Istnieje również tryb FPP (First Person Perspective), jednakże brak możliwości poruszania się w nim czyni z niego prawie bezużyteczny gadżet.

Kolorowo nie przedstawia się również sam silnik 3D. Co poniektóre obiekty od czasu do czasu znikają, są jednobarwne, lub tekstury je opinające są źle nakładane. Zdarzają się także sytuacje, w których nasi milusińscy niewiarygodnie wiszą w powietrzu albo klinują się między przedmiotami.

Mogą podobać się za to znakomicie przygotowane lokacje, z ręcznie rysowanymi, oryginalnymi tłami. Styl JEKYLL AND HYDE przypomina mroczną odmianę gry DAY OF TENTACLE autorstwa LucasArts. Abstrakcyjnie powyginane ściany, sufity i przedmioty o nierealnych kształtach, wyglądające jak owoc pracy chorego psychicznie artysty, to elementy, na jakie natrafiamy na każdym kroku. Nie ustępują im w tym także karykaturalnie wyglądające postacie o śmiesznie wydłużonych, bądź też poszerzonych kształtach. Mroczną atmosferę potęguje paranoidalna muzyka.

Kulejące interfejs i silnik to dwa największe mankamenty wersji beta JEKYLL AND HYDE. Jeśli tylko autorom uda się je poprawić, a przy okazji zmniejszyć dość dużą w tej chwili częstość tzw. «zwisów», to możemy być pewni, że wciągająca fabuła tej psychodelicznej opowieści wessie nas na dobrych kilkadziesiąt godzin. I pamiętajcie - zestaw młodego chemika zostawcie w spokoju.

Historia Hrabiego Draculi, transylwańczyka cierpiącego na niedobór czerwonych krwinek, inspiruje ludzkie umysły już od dobrych kilkudziesięciu lat. Bram Stoker – powieściopisarz, twórca tej niezwykle popularnej postaci, byłby na pewno mile zaskoczony, widząc olbrzymią liczbę książek, filmów i gier komputerowych wzorujących się na jego pomyśle. Jednym z ostatnich dzieł jest DRACULA: ZMARTWYCHWSTANIE, stworzona przez Francuzów przygodówka, do której wersji beta miałem okazję się przyssać.

Dracula
RESURRECTION

Głównym bohaterem DRACULI jest znany z książkowego pierwowzoru Jonathan Harker. Jego bohaterskie czyny doprowadziły do zgładzenia potężnego wampira, który jednak zdążył wcześniej ukąsić żonę Jonathana – Minę. Siedem lat po dramatycznych zajściach Jonathan odnajduje list od swojej ukochanej, z którego dowiaduje się, że nadprzyrodzone siły rozkazały jej udać się w daleką podróż do Transylwanii, do zamku Draculi. Nieświadom grożącego obojgu niebezpieczeństwa młody mąż postanawia bezzwłocznie udać się śladami Miny, mając nadzieję na wyrwanie jej ze szponów wampira.

DRACULA: ZMARTWYCHWSTANIE jest grą w pełni trójwymiarową, stworzoną za pomocą technologii Phoenix Virtual Reality. Utrzymana jest przy tym w nie przez wszystkich lubianym stylu gry MYST. Co to oznacza? Nie mamy pełnej swobody poruszania się – przemieszczamy się jedynie między z góry ustalonymi lokacjami/punktami w pomieszczeniach. Oglądane przez nas obrazki są zazwyczaj statyczne, z wyjątkiem animacji, które podziwiamy wykonując najróżniejsze czynności. Cechy te rekompensuje wspaniale renderowana grafika i perfekcyjne przerywniki filmowe. Niemalże filmowe ujęcia, obfitujące w raptowne zbliżenia i szybkie żonglowanie kamerami zapierają dech w piersiach, a scenę z trzema nagimi, tańczącymi wampirzycami uważam za wzorowy przykład animacji komputerowej.

Postacie, jakie spotykamy, zachowują się i wyglądają niezwykle realistycznie, szkoda tylko, że ruchy ich warg zostały zsynchronizowane z oryginalną francuską wersją językową.

Problemów nie nastręcza prosty i intuicyjny interfejs. W zależności od tego, co wskażemy kursorem, jego kształt zmienia się symbolizując możliwość poruszenia przedmiotem, przejścia w inne miejsce mapy lub opcję użycia którejś z przechowywanych w kieszeni rzeczy. Niestety, podobnie jak w wielu grach tego typu, jesteśmy zmuszeni przeczesywać lokacje cal po calu w poszukiwaniu punktu, w którym kursor zmieni kształt. Takie nerwowe sytuacje zdarzają się od czasu do czasu, a wtedy jedynym wyjściem jest uzbrojenie się w cierpliwość.

Przygotowane przez autorów zagadki nie powinny stanowić bariery nie do przejścia nawet dla początkujących „przygodówkowiczów". Zazwyczaj łamigłówki sprowadzają się do użycia odpowiedniego przedmiotu w odpowiednim czasie i miejscu, choć czasami zdarzają się zagadki wymagające głębszego zastanowienia. Suma summarum, ich poziom jest jednak równy, choć nie ma co ukrywać, że nieco za niski. Gra nie jest długa, a w dodatku w pełni liniowa, co sprawia, że wodzący nas za nos scenariusz dostarcza nam zabawy tylko na kilka godzin. Wersja beta DRACULI zachowywała się bardzo stabilnie, co dobrze wróży jej pudełkowemu wydaniu. Jedyne, do czego miałem (techniczne) zastrzeżenia, to jedna i ta sama scena wchodzenia po schodach, powtarzająca się w kilku różnych miejscach w grze i oglądana zbyt często. Jak ostatecznie wyglądać będzie DRACULA zobaczymy już niebawem. Nie pozostaje nam nic innego, tylko czekać na bladą postać w podbitym czerwienią płaszczu. Honorowi Dawcy Krwi – strzeżcie się!

KINO NOCNE CLIVE BARKE

Yanoos

Wiele rzeczy na tym świecie potrafi nas przestraszyć. Boimy się duchów, śmierci, ciemności, Boga i wizyty u dentysty. Strach towarzyszy nam wszędzie, zazwyczaj przyczajony i niewidoczny, ale gotowy, by w dowolnej chwili skoczyć do gardła i porządnie wytarmosić nasz spokój. Czy lubimy się bać? Nie sądzę. Pragniemy raczej doświadczać silnych emocji, a śmiertelny strach, jeżeli chodzi o intensywność doznań, plasuje się (obok orgazmu) w czołówce. Trudno rozkoszować się sytuacją, w której razem z dwoma setkami histeryzujących pasażerów spadamy w samolocie na ziemię, a przez okienko widzimy, że miejsce, w którym normalnie znajduje się skrzydło, jest puste. A jednak czytamy powieści epatujące grozą, oglądamy straszne filmy, przebieramy za duchy. Oswajamy strach, dawkując go w mniejszych lub większych porcjach.

UNDYING jest solidną dawką emocji. Na tyle dużą, że ryzykowne jest narażanie na jej działanie dzieci i osób o słabych nerwach. Poważnie - ta gra potrafi nastraszyć.

Posiada przy tym wszelkie atrybuty horroru. Najważniejszym jest...

FABUŁA

Znać w niej rękę fachowca. Jako Patrick Galloway, człowiek obdarzony niewielką mocą magiczną i domorosły badacz mrocznych tajemnic, trafiasz w roku 1923 do Irlandii, poproszony o przyjazd przez starego przyjaciela. Razem walczyliście w I wojnie światowej, stykając się kilkakrotnie z nadprzyrodzonymi zjawiskami (na przykład żywymi trupami w żołnierskich mundurach). Twój znajomy stoi jedną nogą w grobie, wyniszczony przez strach i chorobę. Jego cała rodzina, mieszkająca z nim do niedawna w ponurej rezydencji, umarła lub została wymordowana w mniej lub bardziej gwałtownych okolicznościach. Nie możesz nie spełnić prośby przyjaciela, który, przed śmiercią, pragnie odkryć całą, ponurą prawdę. Rozpoczynasz poznawanie nawiedzonej posiadłości, którą zaczynają przejmować we władanie zjawy, demony i potwory.

Zanim jednak rozwiążesz zagadkę i zmierzysz się w ostatecznym pojedynku z siłami zła, zwiedzisz miejsca, przy których mroczne domostwo wygląda jak dom spokojnej starości. Przyjdzie ci eksplorować zalane, pirackie jaskinie, dokładnie poznawać ogromny klasztor (zarówno w stanie nienaruszonym, jak i jego ruiny), a nawet odbyć wędrówkę w inne wymiary.

Irlandzka rezydencja to baza wypadowa, miejsce, z którego wyruszasz na niebezpieczne wycieczki. W miarę odsłaniania kolejnych tajemnic i wychodzenia na jaw przerażających szczegółów jasne staje się, że nie jest tylko domem, po którym pałęta się kilka duchów wyjących w kominku, a rodzina twego przyjaciela nie spoczywa w spokoju. Sytuacja wygląda o wiele poważniej.

PÓŁŻYWY PATENT

Dość ciekawie rozwiązano w UNDYING kwestię podziału gry na etapy. Zasadnicza rozgrywka podzielona jest na części, dogrywające się jedna po drugiej - dokładnie tak, jak w HALF LIFE. Znaczy to, że przechodzimy na przykład przez jakieś drzwi i widzimy napis «loading». Nadaje to grze dynamiki i spójności. Większe partie scenariusza przeplatane są filmikami i widokiem mapy, na której widzimy przebywaną właśnie drogę

PAN HORROR

Clive Barker, firmujący tę grę swoim nazwiskiem, jest informatycznym analfabetą. Wyznał w jednym z wywiadów: „Mam zerową wiedzę na ten temat. Właściwie to posiadam komputer, ale nie wiem, jak on działa. Myślę, że podłącza się go do ściany czy coś takiego".

Pan Barker ma jednak inne atuty, które pozwoliły mu stać się współtwórcą jednej z najbardziej przerażających gier w historii. Największą sławę uzyskał jako pisarz, mający na swoim koncie kilkanaście, naprawdę strasznych, zakręconych powieści, dziesiątki opowiadań i kilka scenariuszy filmowych. Jego talent jest bezdyskusyjny, a sam Stephen King mówi o nim jako o przyszłości horroru.

Prócz pisania Barker związany jest z każdą możliwą formą straszenia. Jest rysownikiem i malarzem, często ilustrującym swe utwory i prezentującym obrazy na autorskich wystawach. Brał udział przy produkcji kilku filmów (m.in. seria „Hellraiser", „Mroczne Plemię" i cykl „Candyman"), kilkanaście innych horrorów czerpało z jego prozy albo było na niej oparte. Współpracuje z firmami wydającymi komiksy (np. Marvel), a jego firma projektuje i produkuje «straszliwe» gadżety. Umowa z Disneyem otworzyła przed nim nowe możliwości - na jej mocy projektuje i firmuje własnym stylem kolejne filmy, programy telewizyjne, sztuki, zabawki, muzykę i atrakcje do parków rozrywki.

Do niedawna brakowało mu tylko gry komputerowej. UNDYING wypełnia i tę lukę.

R'S UNDYING

UNREAL A LA SPLATTERPUNK

Oczywiste jest, że przerażający scenariusz powinien mieć godną oprawę wizualną. Autorzy UNDYING zadbali o to, by było mrocznie i groźnie, pełnymi garściami czerpiąc pomysły i gadżety z filmowych horrorów. Nie mogło obyć się bez powiewających na wietrze zasłon, skrzypiących drzwi, mgły, z której wyskoczyć może potwór. Nieraz trafiamy na lustra, w których za naszymi plecami pojawia się znienacka bestia lub duch, wędrujemy po pokojach, w których jedynym źródłem światła jest ogień w kominku. No i oczywiście cienie - poruszające się, snujące się po kątach, tajemnicze.

Programiści wycisnęli z wiekowego, acz wciąż jarego unreal'owego silnika wszystko, na co było go stać. Niezwykle sugestywnie oddali nastrój grozy dzięki wysokiej klasy teksturom, otoczeniu bogatemu w detale i ozdoby i mistrzowskiej architekturze poziomów. Zdecydowanie lepiej poradzili sobie przy tym z ograniczonymi przestrzeniami (rezydencja, klasztor, rozmaite lochy i kazamaty), niż z rozległymi planszami (kanciaste nierówności płaskiego jak stół terenu). Szczególnie ważną rolę odgrywa w UNDYING zręcznie dozowane oświetlenie oraz nowatorsko rozwiązane efekty wizualne towarzyszące czarom.

Majstersztykiem najwyższej klasy jest udźwiękowienie. Nawet, gdy nic nie dzieje się na ekranie, cały czujesz się zagrożony. Jęki, wycie i tajemnicze odgłosy w tle sprawiają, że co i rusz podskakujesz na krześle, a każdy potwór ryczy tak, jakby był bestią z samego dna piekieł. Oszczędnie dawkowana muzyka, narastająca stopniowo w ważnych momentach i miejscach dopełnia perfekcyjnej całości.

UNDYING wygląda imponująco i przekonywująco. Znamy gry ładniejsze, niewiele jednak ma taką klasę.

BEZ OSINOWEGO KOŁKA

Kolejnym ważnym składnikiem szanującego się horroru są budzące strach potwory, duchy i inne groźne istoty. Ten element także nie został zaniedbany. Już pierwsze napotkane monstra - wyjące potępieńczo, skoczne Howlery, potrafią przerazić i zmusić do ucieczki. Zwykle atakują w grupach, siekąc Patricka szponami i kąsając boleśnie. Dalej jest jeszcze gorzej. Niezbyt groźne z reguły kościotrupy w UNDYING zatłuc trudno. Nie przeszkadza, że poodcinałeś im ręce i głowy. Prą do przodu i większej grupie potrafią zaszczuć nawet największego twardziela. Inna sprawa, że broczą przy tym niemiłosiernie krwią, a powinny co najwyżej chlapnąć tu i ówdzie szpikiem kostnym.

Rodzajów przeciwników jest około dwudziestu (wliczając w to wrogich ludzi), a my wymieniłem tylko dwa z nich, i to te słabsze. Raz na jakiś czas zmierzyć musisz się większym delikwentem, ale aby nie psuć zabawy nie powiem, skąd i po co wzięli się, ci swego rodzaju, bossowie. A twarde i trudne do pokonania z nich bydlaki.

KÓŁKA GRANIASTE

Patrick ma do swojej dyspozycji osiem czarów i osiem rodzajów broni. Zaklęciami może posługiwać się w tym samym momencie, w którym używa oręża. Mało tego może zmieniać czary strzelając i czarować, gdy wyjmuje broń. Przed autorami UNDYING stało trudne zadanie zaprojektowania interfejsu, który zapewniłby płynne posługiwanie się tym całym dobytkiem.

Udało się. Za wybór zaklęć odpowiada jeden klawisz, za oręż drugi. Naciśnięcie któregokolwiek z nich przywołuje na ekran koliście ułożone ikony odpowiadające czarom lub narzędziom zagłady. W tym momencie tracimy możliwość rozglądania się (przypisaną do myszy), przeskakiwać możemy za to między ikonami. Dokonujemy wyboru, puszczamy klawisz i odzyskujemy kontrolę nad Patrickiem. Jest to rozwiązanie nietypowe, a jednak szybko okazuje się bardzo wygodne.

Na szczęście Patrick nie musi biegać z wiankiem czosnku na szyi i krucyfiksem w dłoni. Wśród ośmiu typów broni, jakie ma okazję znaleźć i wy-

CZEGO NIE WIDAĆ

Czar «Scyre» dostępny jest już na początku gry. Warto go używać - potrafi odsłonić rzeczy niewidoczne i ukazać sytuacje z przeszłości. Nie w każdym pomieszczeniu jednak działa. Tam, gdzie powinniśmy go użyć, rozlega się najczęściej cichy głos mówiący «see» albo «look around». Efekty bywają porażające - pozornie normalny portret okazuje się wizerunkiem demona, a cichy dziedziniec zapełnia się zjawami z przeszłości.

AMEN

Jestem przekonany, że UNDYING stanie się tegorocznym hitem. Żywotność gry ograniczy na pewno fakt, iż nie posiada ona trybu multiplayer, ale rzeczywiście nie miałby on większego sensu. Gra jest dość liniowa, jej fabuła rozwija się w nieco powieściowy sposób, ale korzystać w czasie całej gry znajdują się prawdziwe perełki,będące ewenementem w grach FPP. Niesamowite wrażenie robi oręż o kształcie metalowego, lecz poruszającego się smoka plującego lodowymi pociskami. Respekt budzi kosa, potrafiąca jednym cięciem przepołowić człowieka, zaś największym szokiem jest Phoenix - rodzaj rzucanych, eksplodujących pocisków, którymi możesz kierować niczym naprowadzaną kamerą rakietą.

Patrick umie także czarować. Podobnie jak z bronią, kolejne zaklęcia kompletujesz w czasie rozgrywki. Szybko zorientujesz się, jak przydatna jest czarodziejska osłona (Shield) albo możliwość przyspieszenia ruchów bohatera (Haste).

Pod koniec gry Galloway z wystraszonego, domorosłego egzorcysty z gnatem w dłoni przemienia się w wywijającego kosą, błyskawicznie inkantującego zaklęcia pogromcę demonów. Inna sprawa, że przy potworach z dalszych etapów także Howlery wyglądają jak skomlące małpki.

Ocena: 9

Producent: DreamWorks Software

Wymagania minimalne: Pentium II 400, 64MB RAM, akcelerator 3D

\+ dobrze straszy.

\- brak multiplayera.

http://undying.ea.com

PUK PUK

Duża część UNDYING toczy się w posępnej rezydencji daremiana, konającego przyjaciela głównego bohatera, Patricka. Wracamy do niej kilkakrotnie. Domu tego nie możemy zwiedzić na raz w całości, gdyż wszystkie drzwi, mogące oderwać nas od głównej drogi, zaplanowanej w scenariuszu, są zamknięte na głucho. Mamy przez to wrażenie, że gra prowadzi nas za rękę, trudno jest bowiem pobłądzić. Przy kolejnej wizycie okazuje się, że otwarte są nowe drzwi i przejścia, zamknięta zaś ta część starych. Dzięki temu w czasie rozgrywki poznajemy, kawałek po kawałku, całą ponurą posiadłość.

Brak wytłumaczalnego powodu, dla którego akurat te a nie inne drzwi są pootwierane czy pozamykane bywa drażniący. Nawiedzone domy znane są z nieprzewidywalnych zjawisk, my jednak czujemy momentami, że manipulują nami nie nadprzyrodzone moce, a autorzy gry.

Patrick umie także czarować. Podobnie jak z bronią, kolejne zaklęcia kompletujesz w czasie rozgrywki. Szybko zorientujesz się, jak przydatna jest czarodziejska osłona (Shield) albo możliwość przyspieszenia ruchów bohatera (Haste).

Pod koniec gry Galloway z wystraszonego, domorosłego egzorcysty z gnatem w dłoni przemienia się w wywijającego kosą, błyskawicznie inkantującego zaklęcia pogromcę demonów. Inna sprawa, że przy potworach z dalszych etapów także Howlery wyglądają jak skomlące małpki.

KAPITAŁ THEME PARK INC

Dodanie realiów funkcjonowania rynku jest dla THEME PARK cennym, motywującym gracza dodatkiem. Postawiony zostal cel, a my musimy go realizować. Aby zarabianie moniaków szło sprawniej, autorzy przygotowali kilkadziesiąt nowych atrakcji podzielonych na cztery parki tematyczne. Jest wśród nich 18 świeżutkich kolejek górskich, które, odpowiednio zaprojektowane, są najbardziej dochodową inwestycją. Znacznie poprawiono interfejs odpowiedzialny za budowanie coasterów, pozwalający stworzyć nawet najbardziej fikuśne konstrukcje. Inna sprawa, że i nasi klienci stali się wybredni i gdy przesadzimy z ciasnymi skrętami i karkołomnymi zjazdami, przestraszeni nie będą korzystać z kolejki.

Firma Electronic Arts śmiało poczyna sobie na rynku komputerowej rozrywki. Jedną z ciekawszych fuzji ostatnich miesięcy było całkowite przejęcie przez nią utytułowanej stajni Bullfrog, autorów THEME PARK WORLD.

Przede wszystkim dużo większy nacisk położono na ekonomię rozgrywki. Skończyło się radosne rozbudowywanie rozrywkowego imperium, uprzyjemniane przez regularne odbieranie złotych „ticketów". Do świata wesołych miasteczek wkroczył bezwzględny kapitalizm. Nasza mała firma została przejęta przez większe konsorcjum (fakt ten ma swoje odzwierciedlenie w tytule), zaś my z funkcji wszechwładnego projektanta i decydenta zdegradowani zostaliśmy do pozycji asystenta menadżera. W efekcie mamy nad sobą szefa, który nie tylko kontroluje nasze poczynania, ale także wyznacza kolejne cele. Wymagający z niego gość – wyzwania stawiane przed nami są sporo trudniejsze niż w podstawowej wersji, a złote bileciki oglądamy rzadziej.

Z biegiem czasu i w miarę umacniania naszej vice-managerskiej pozycji rośniemy w siłę i otrzymujemy możliwość (a nawet konieczność) wykupywania akcji naszej firmy.

Rozbudowano także opcje odpowiedzialne za współpracę z personelem – niezbędne stało się właściwe trenowanie pracowników. Na przykład, by otworzyć nową część lunaparku najpierw naukowiec musi odkryć, jak to zrobić, potem przeszkolony odpowiednio ogrodnik (nowa profesja) uda się na miejsce i na przykład osuszy zawadzające jeziorko.

Dużo poważniej wygląda interfejs gry. Kolorowe ikonki zostały zastąpione przez rozwijane, tekstowe menu, klarowniejsze i dające więcej możliwości. Bullfrog postanowił uczynić THEME PARK grą poważniejszą, głębszą i bardziej rozbudowaną. Udało mu się.

Szkoda tylko, że praktycznie nie tknięto engine'u gry. Budynki nadal przenikają się nawzajem, a postacie wędrujące po lunaparku w zbliżeniu okazują się być rozmytymi sprite'ami. Może w kolejnej części...

THEME PARK INC. jest produktem pod wieloma względami lepszym, niż poprzednik. Trudno jednak oprzeć się wrażeniu, że modyfikacje są trochę spóźnione, a gra mogła wyglądać tak już w edycji podstawowej. Nie zmienia to faktu, że rekinem rozrykowego biznesu zostać warto, a zabawa nadal jest sycąca i wciągająca.

Gra była świetna, sprzedała się co najmniej dobrze, mimo, iż brakowało jej szlifu i dopracowania kilku elementów. Na przykład interfejsu, aspektów ekonomicznych, grafiki.

THEME PARK INC. jest samodzielnym dodatkiem do tego przeboju, na tyle odmiennym, że zdecydowano się go wydać jako osobną grę nie wymagającą w działaniu „podstawki". Trudno było inaczej postąpić – zmiany wymagały przeprojektowania całej gry.

Ocena: 85

Producent: Bullfrog

Wymagania minimalne: Pentium 233, 32MB RAM

www.themeparkworld.com

Yak

SETTLERS 4

BLISKO, CORAZ BLIŻEJ...

SETTLERS IV jest kolejną recenzją w tym numerze, w której opisuję kontynuację starego przeboju. Cóż, takie czasy — przynajmniej są ciekawe. Powielanie starych pomysłów to signum temporis dzisiejszego rynku gier komputerowych.

TRADYCJA PRZAŁAMANA

Niestety, żadna z wcześniejszych wersji „osadników" nie mogła uwolnić się od błędów interfejsu, złego zrównoważenia ras i kilku innych wad, przez co zawsze mieliśmy podstawy do jakiegoś „ale". Najmniej narzekania było na część trzecią — pozbawioną większości nieprzyjemnych bugów.

To, że gra jest wtórna, jest jej wadą i zawsze odejmuję za to punkt od oceny. Jednak SETTLERS IV dostanie ocenę końcową 9, a to dlatego, że wtórność jest jej JEDYNĄ wadą. Powaznie.

KÓŁKO GRANIASTE

Setlersi to takie małe ludziki, które borykają się z codziennymi trudami tworzenia i utrzymania własnego państwa. Początki rozwoju kolonii to zdobywanie materiałów na budowę domów. Drewno i kamień to podwaliny silnego królestwa i o nie najpierw należy się zatroszczyć. Potem łańcuch zależności zaczyna się komplikować. Jak w słynnym wierszyku, każdy zależy od każdego i żeby cała społeczność rozwijała się dynamicznie, nie może być ani jednej dziury w transporcie dóbr między poszczególnymi profesjami. Otrzymanie stali, na przykład, wymaga węgla i rudy żelaza, a te surowce wydobywają górnicy w kopalniach. Górnicy nie zejdą pod ziemię z pustym żołądkiem, więc potrzebujemy chleba. Chleb z mąki i wody upiecze piekarz, zboże zebrane z pola zmieli młynarz. Wszyscy ci robotnicy potrzebują narzędzi, które wyrabia kowal. Ten zaś potrzebuje stali. Kółko się zamyka. Gdzieś na końcu piramidy zależności tworzy się armia, którą osadnicy podbijają tereny wrogich im państw.

Konflikty zbrojne nie są kwintesencją SETTLERS IV. W normalnej grze stoczymy najwyżej kilka potyczek i jedną wielką bitwę, warto jednak zauważyć kilka poprawek, takich jak możliwość grupowania jednostek czy oddzielenia rannych i wycofania ich na tyły. Każda rasa posiada kilka rodzajów wojska, a miecznicy, łucznicy i dowódcy dostępni są dla wszystkich. Warto zwrócić też uwagę na rzymskiego uzdrowiciela, paraliżującego strzałkami Maja i nieustraszonego wikinga, niszczącego budynki za pomocą pięści.

Część czwarta, w której w zasadzie nie ma usterek, to po prostu rewelacja!

Przede wszystkim S4 to nowy silnik graficzny. Programiści Blue Byte dołożyli olbrzymich starań, żeby uczynić grę jak najbardziej atrakcyjną i osiągnęli wspaniałe efekty. Pole gry można oddalać i obserwować wszystko z dalekiej perspektywy strategicznej lub dokonywać olbrzymich zbliżeń i przyglądać

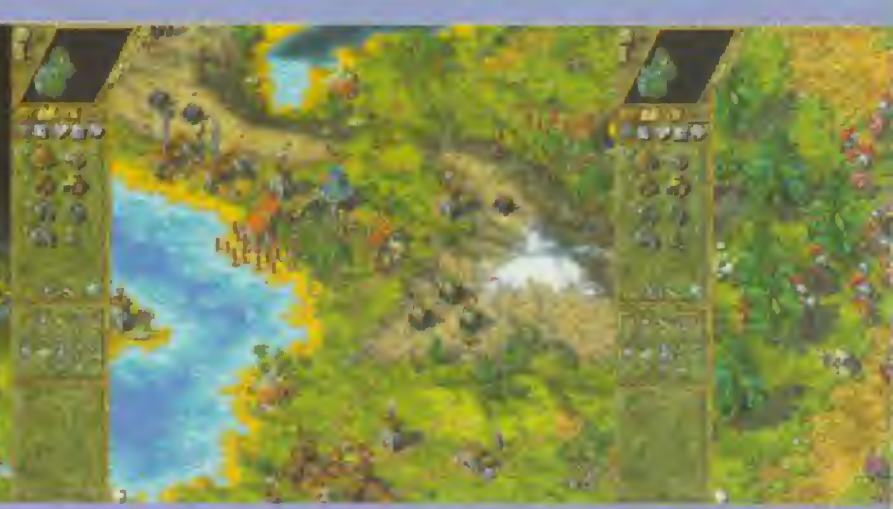
się zyjącym sobie ludzikom. Maksymalny zoom robi olbrzymie wrażenie... leniwie falujące zboże, animowane postacie, zwierzęta i budowle... Niby sielska codzienność, a jakie to piękne. Można obserwować swoje państwo godzinami, zapominając o rozwijaniu potęgi militarnej.

SETTLERS 4 to wiele nowości, także w samej rozgrywce. Zmiana drobnych szczegółów to dla wielu strategów najważniejsza rzecz w grze, gdyż decyduje o grywalności lub jej braku. W części czwartej morze, do tej pory traktowane po macoszemu, zaczyna tętnić życiem. Dzięki okrętom bojowym można toczyć nawodne bitwy, promy przewiozą desant lub zostaną zatopione, można wreszcie bombardować z morza położone nad brzegiem centra przemysłowe. Wprowadzono kilka nowych profesji, specjalne jednostki wojskowe charakterystyczne dla każdej rasy oraz całą gamę nowych budynków (również tzw. upiększacze krajobrazu, których zadaniem, oprócz cieszenia oka, jest podniesienie morale broniącego naszego państwa wojska).

CO JEST GRANE

Gra jednoosobowa to dwadzieścia jeden misji podzielonych na cztery grupy — trzy krótkie minikampanie obejmujące walkę Rzymianami, Majami i Wikingami, oraz dwanaście misji głównej kampanii, w której walczymy ze wstrętnym dowódcą mrocznego plemienia, Morbusem.

Mroczne plemię to nowa rasa w SETLERSACH. W odróżnieniu od kosmetycznych różnic, jakie dzielą pozostałe nacje (trochę inne wojsko, czary i sposób uzyskiwania many), sługy mroku



funkcjonują w zupełnie inny sposób. Za pomocą czarnych nasion rozsiewają antyekologiczne rośliny niszczące zielony ekosystem. Na czarnym, zgniłym poszyciu nie można stawiać żadnych budynków, a jedyny ratunek to ogrodnicy działający na zasadzie pionierów z części pierwszej, czyli mozolnie, centymetr po centymetrze, odzyskujący utracony ląd.

Również opcja gry wieloosobowej to profesjonalizm w każdym calu. Oprócz wielu trybów rozgrywki twórcy oferują darmowe serwery, ogólnoświatowy ranking oraz zatrzęsienie map gotowych do najróżniejszych odmian zabawy. Dodatkowo na płycie zamieszczono grę SMACK THE THIEF, niby prostą zręcznościówkę, a jednak wciągającą na wiele godzin zabawę.

Na koniec kilka słów o spolszczeniu gry — dobrze podłożony dźwięk w filmach i przerywnikach między misjami, fachowa instrukcja i lokalizacja samej gry to praca na równie wysokim poziomie, jak reszta gry.

DŁUGO TO TRWAŁO

SETTLERS 4 zasługuje na najwyższą ocenę. Gdyby nie numer czwarty przy tytule, nie wahałbym się z postawieniem dziesiątki. Wielu lat i trzech poprzednich części potrzebowali autorzy, by zbliżyć się, na wyciągnięcie ręki, do ideału.

Równie wiele dobrego można powiedzieć o interfejsie gry. Bez problemu przeskakujemy pomiędzy najdalszymi krańcami naszego królestwa, wyszukujemy zagubionych specjalistów, filtrujemy napływające informacje, czy wreszcie szybko obsługujemy menu za pomocą klawiatury — jak w każdym rasowym RTS-ie.

Jeżeli jesteś wielbicielem tej serii, na pewno sprawisz sobie część czwartą, która jest ukoronowaniem sagi. Jeśli nigdy nie spotkałeś się z wcześniejszymi odsłonami osadniczego życia, masz teraz najlepszą okazję, żeby to zrobić.

Kolejny raz Blue Byte potwierdza swoją wielkość. Chłopaki są na topie! Jeśli jeszcze nie przekonałem cię do kupna tej gry, to chyba się zastrzelę.. albo nie. Najpierw wykończę tego szubrawca Morbusa.

Tzw. atrakcje to jedna z nowości w części czwartej. Są to budynki nie biorące udziału w żadnym łańcuchu gospodarczym, jednak ich znaczenie jest istotne, gdyż dodatnio wpływają na morale naszego wojska. Niektóre z nich są dosyć drogie; ich produkcja wymaga złota, ale uwierzcie mi, że otrzymany bonus wart jest poświęcenia. A poza tym czyż nie wyglądają majestatycznie? W sam raz do upiększenia naszego wspaniałego imperium.

Ocena: 9

Producent: Gremlin Interactive

Wymagania minimalne: P200, 64MB RAM

\+ Grywalność

\- Czwarta część

www.bluebyte.com

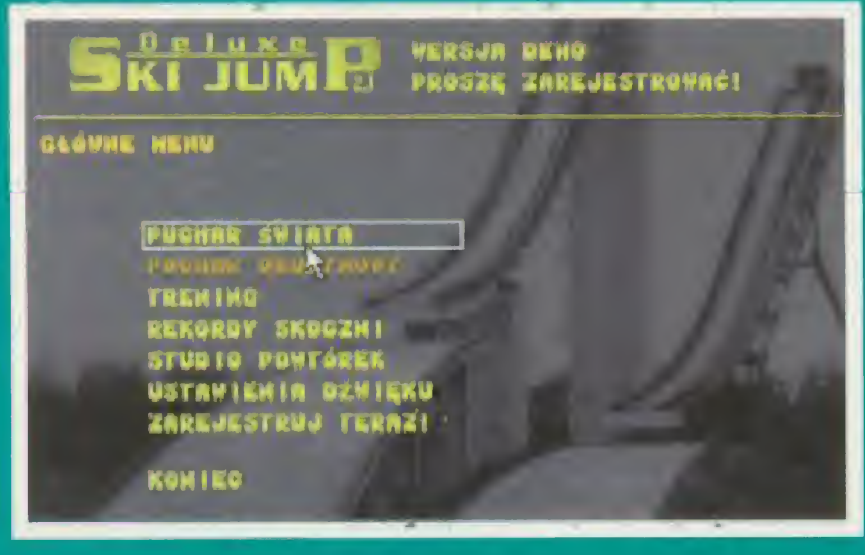
Błysnęło zielone światło. „Mad" Adam nerwowym ruchem poprawił gogle i odepchnął się od ławeczki. Rosnąca z każdą chwilą prędkość nie robiła na nim wrażenia. Jego skupione spojrzenie utkwione było w progu skoczni. Gwałtowne wybicie... i lecisz! Mija jedna sekunda, druga, dziesiąta i nagle słychać przeraźliwy okrzyk: „Halo, wieża! Tu mówi Adam. Kończy mi się pas! Powtarzam, kończy mi się pas...".

GRASZ W MAŁYSZA?

Tryllu

DELUXE SKI JUMP VER. 2.1

Olśniewające sukcesy Adama Małysza spowodowały, że imprezy takie jak Turniej Czterech Skoczni i Mistrzostwa Świata gromadzą na trybunach i przed telewizorami miliony widzów. Producenci gier komputerowych nie mogli przegapić nadarzającej się okazji. Na rynku pojawiło się kilka symulatorów skoków narciarskich, lecz największą grupę wiernych fanów zdobyła fińska gra shareware'owa – DELUXE SKI JUMP, występująca, co ciekawe, również w wersji spolszczonej.



Gra oferuje trzy tryby rozgrywki: Trening, Puchar Świata i Puchar Drużynowy. Pierwszy z nich – Trening, pozwala nabrać narciarskich szlifów, zaznajomić się ze skoczniami i techniką skakania. Poczynania naszego zawodnika kontrolujemy od rozbiegu aż po samo lądowanie. Możemy balansować w momencie wybicia, regulować ułożenie ciała w czasie lotu, a wreszcie lądować klasycznie, na „u" nogach lub tzw. telemarkiem. Wszystkie elementy wpływają na końcowe oceny stylu wystawiane przez pięciu sędziów, a przede wszystkim na długość skoku. Nabyte podczas ćwiczeń umiejętności skonfrontować możemy w czasie Pucharu Świata z 15-stoma innymi (jednym w wersji demo), kontrolowanymi przez komputer (lub znajomych) skoczkami. Każdy zawodnik oddaje po dwa skoki, których oceny, składające się z not sędziów i not za odległość, liczą się w końcowej klasyfikacji. Zasady Pucharu Drużynowego (wersja zarejestrowana) są podobne, a każda z czterech drużyn reprezentowana jest przez czterech zawodników.

W DELUXE SKI JUMPING (ver 2.1) do dyspozycji dostajemy 32 (w wersji demo cztery) skocznie, reprezentowane przez różne kraje. Oprócz zwyczajnych obiektów, takich w Czechach (K 135 – punkt krytyczny na 135 metrze), czy w Polsce (K 80), spotkamy również tzw. mamucie skocznie ulokowane w Australii (K 240) i Słowenii (K 250!). Szkoda tylko, że tak ubogo wygląda ich otoczenie. Zabrakło większej liczby drzew, budynków, a przede wszystkim wyjących w niebogłosy kibiców. Grafika została przygotowana do tego w niskiej rozdzielczości 640x400 pikseli.

Tym, co szokuje najbardziej, jest olbrzymia popularność gry. W krótkim czasie powstała niezliczona liczba stron WWW prowadzących wszelkiego rodzaju rankini i umożliwiających wymianę powtórek najdłuższych skoków. DELUXE SKI JUMP zaistniał w niemal każdej Polskiej gralni, „Małyszomania" nie ominęła też komputerów biurowych, urzędów, sklepów, posterunków policji, szkół. Powodem są na pewno niskie wymagania sprzętowe, niewielka objętość (jedna dyskietka wystarczy) oraz cena pełnej wersji wynosząca zaledwie 30 złotych.

Głównym źródłem fenomenu DSJ i jej niewiarygodnej miodności jest przede wszystkim idealne trafienie w gusta graczy i to w odpowiednim czasie. Co jednak będzie, kiedy Adam przestanie wygrywać?

Najdłuższe skoki wg. rankingu prowadzonego przez autorów gry (stan na początek marca)

Finlandia	117.71m
Szwajcaria	207.99m
Czechy	155.86m
Białoruś	266.48m
Austria	83.79m
USA	167.24m
Łotwa	190.46m
Polska	93.19m
Japonia	235.88m
Belgia	124.38m
Islandia	215.98m
Anglia	60.83m
Niemcy	134.59m
Estonia	184.11m
Norwegia	103.35m
Australia	296.40m
Irlandia	139.58m
Ukraina	73.05m
Węgry	226.40m
Szwecja	165.20m
Włochy	255.07m
Dania	94.70m
Słowacja	131.70m
Kanada	206.90m
Litwa	167.00m
Kazachstan	104.72m
Chiny	244.07m
Francja	178.97m
Holandia	124.90m
Rosja	228.58m
Korea	175.20m
Słowenia	286.99m

Ocena: 8

Producent: Mediamond

Wymagania minimalne: Pentium 166, 470kb RAM!,

(+) cud-miód, ultra-maryna

(–) grafika

www.mediamond.fi

KURKA WODNA

WYCHUDZONA

Misiek

Gra o wdzięcznej nazwie KURKA WODNA to nic innego, jak bardzo sympatyczny „celowniczek". W grach tego typu przy pomocy myszy poruszamy właśnie celownikiem, starając się ustrzelić poruszające się cele.

Przy eksterminacji panoszących się po ekranie ptaszysk (i nie tylko), musimy wykazać się refleksem i umiejętnością szybkiego przemieszczania myszki. Do dyspozycji dostajemy trzy rodzaje broni (pistolet, śrutówkę i bomby).

Na każdym z pięciu etapów trzeba w wyznaczonym limicie czasowym zgromadzić 1000 punktów, aby zakwalifikować się do kolejnej części gry. Grafice, choć nie powala kunsztem wykonania, rozdzielczością, czy wydajnością engine'u, naprawdę nie można wiele zarzucić. Muzyka dobrze komponuje się z poszczególnymi planszami. Niestety, na tym trzeba zakończyć pochwały.

Gra jest niestety zbyt krótka. Pięć przygotowanych poziomów oferuje czas zabawy wynoszący dokładnie 6 minut (1 poziom - 2 min; 2 poziom - 1,30 min; 3 poziom - 1 min; 4 poziom - 30 sek.; 5 poziom - 1 min). Znacznie lepszym rozwiązaniem byłoby zawarcie w grze kilkudziesięciu poziomów o łagodniej wzrastającym stopniu trudności, ale za to zapewniających zabawę przez dłuższy czas, nie mówiąc już o możliwości losowego wyboru kolejności plansz, kodów do poziomów, tajnych broni itp. Chyba nie powinno stanowić to problemu dla autorów programu, tym bardziej, że zarówno w dokumentacji, jak i na stronie WWW gry, podają oni specyfikacje pozwalające na stworzenie projektów własnych plansz. Gra ma, co prawda, możliwość rozgrywki w sieci i przez Internet, ale to niestety nie zapewni jej nowych, atrakcyjnych poziomów. Jedyna pociecha w niskiej cenie - 19.95 zł.

Ocena: 3

Producent: Topware

Wymagania minimalne: Pentium 166MHz, 32MB RAM,

+ duża ilość zadań

− mało poziomów

www.kurkawodna.pl

- Wysokie rabaty i oferty promocyjne
- Najniższy koszt wysyłki- 4.95 zł
- Płatność przy odbiorze
- Profesjonalną i miłą obsługę
- Krótki czas realizacji 2-7 dni roboczych
- Dostawę w ciągu 24-48h (za dopłatą)
- Dostawę w dniu zamówienia (W-wa)

Planeta Gier s.c.
ul. Łopuszeńska 117/113,
02-459 Warszawa
zamówienia przyjmujemy
pn - pt od 8 do 21
w sob i niedz od 9 do 17
tel. (0502) 589 100

PLANETA GIER

(022) 863 76 72

Książka Wrota Baldura II - Cienie Amna, została napisana na podstawie bestselerowej gry pt: Baldur's Gate
...jednak jego wyznawcy chcą sprowadzić go z powrotem. Krew boga mordu płynie w jego dzieciach, a zła krew przyciąga złych ludzi...

20,-

Cywilizacja 2 Próba Czasu to kontynuacja tej serii i tak naprawdę aż trzy gry w jednej! Pierwsza to Cywilizacja 2 Próba Czasu, klasyczna gra strategiczna, druga to Wrzechúwiat Lalande 21185, której akcja rozgrywa sił w kosmosie na odległych planetach, trzecia to Ćwiat Midgardu, czyli miasta w chmurach, głęboko pod powierzchnią lądu lub w podwodnej otchłani. Zarządzaj swoim światem mądrze i sprawiedliwie, bądź władcą bezwzględnym ale i rozważnym.

79,- PL

BATTLE ISLE 4 PL	99
BALDUR'S GATE- złota edycja	99
CALL TO POWER 2	199
CASINO 2001	169
C&C RED ALERT 2	139
CHAMPIONSHIP MANAGER 00/01	139
COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2	199
COMMANDOS 2	139
CYWILIZACJA 2 PRÓBA CZASU PL	69
EARTHWORM JIM 3D	69
ESCAPE FROM MONKEY ISLAND	189
F1 MANAGER	129
GOLF 2001	159
HEAVY METAL F.A.K.K. 2	159
H OF M & M III ARMAGEDDON'S BLADE PL	49
HOME WORLD CATACLYSM	99
MIDTOWN MADNESS 2	169
NA KŁOPOTY PANTERA PL	79
NBA 2001	129
NHL 2001	119
NO ONE LIVES FOREVER PL	129
ODYSEJA W POSZUKIWANIU ULISSESA PL	79
PANZER GENERAL 3 SCORCHED EARTH	99
QUAKE 3 ARENA	99
RESIDENT EVIL 3 NEMESIS	139
ROLLER COASTER TYCOON + MISJE PL	99
SETTLERS III + MISJE PL	99
SHEEP 1 PL	129
STAR TREK -NOWE + PL	79
SUBMARINE TITANS PL	99
SUDEN STRIKE	129
SUPER PACK (5 gier po polsku)	99
THE SETTLERS IV PL	99
THE SIMS ŚWIATOWE ŻYCIE PL	79
TOMB RAIDER V	139
TONY HAWK 2	169
WORMS WORLD PARTY PL	79
ZEUS PAN OLIMPU PL	129

GRY KARCIANE

MAGIC THE GATHERING

POKEMON

planeta.com

Nie przegap! Zamawiając przez internet zapłacisz mniej.

www.pla

PIZZA CONNECTION 2

PIZZA PO SYCYLIJSKU - CIENKIE CIASTO, DUŻO OŁOWIU

kravdziób

Niestety, stało się! Twoje dorabianie na boku na intratnej posadzie szefa nielegalnych totalizatorów sportowych wyszło na jaw. Smutni panowie w długich płaszczach wyciągnęli cię w nocy z cieplego łóżeczka i oto stoisz przed samym capo di tutti cappi... Wyrok szefa jest ostateczny: zostaniesz przeniesiony z Nowego Jorku do Europy i zajmiesz się organizowaniem sieci pizzerii w największych miastach starego kontynentu. Zamiast narzekać, ciesz się, że nie zwiedzasz dna zatoki w betonowych kapciach. Spakuj więc dobytek i bierz się do roboty. Znając starego Don Carleone, drugiej szansy nie będzie.

Dwudzieste pierwsze stulecie zostanie, według mnie, ogłoszone „wiekiem kolejnych części"... Rambo 4, Mach 3, kolejne wersje Poloneza... Brak chęci podjęcia ryzyka i wkroczenia na rynek z całkiem nowym produktem jest wszechobecny i dotknął już jakiś czas temu producentów gier komputerowych. Na szczęście ma to swoje dobre strony. Zamiast niesprawdzonych produktów gracz może kupować następców starych przebojów, gier, które kiedyś tam przypadły mu do gustu. Popularność rodziny „simów" jest olbrzymia, a ich recepta na sukces prosta: zasymulujmy cokolwiek z tych rzeczy, których jeszcze nikt nie symulował. Podobnie jest z programem PIZZA CONNECTION 2. Gra ta to kontynuacja starego przeboju PIZZA SYNDICATE, w którym wcielaliśmy się w mafijnego menadżera sieci włoskich restauracji. Za pomocą legalnych i nielegalnych decyzji tworzyliśmy wielkie pizzowe imperium, bezlitośnie wykańczając konkurencję.

Główne idee części pierwszej pozostały bez zmian i również w PC 2 zaczniemy od malutkiej restauracyjki, którą trzeba umeblować, zatrudnić personel, ułożyć menu i zaopatrzyć w potrzebne do pieczenia pizzy produkty. Za uzbieraną gotówkę otworzymy kolejne lokale, wynajmiemy magazyny, rozpoczniemy reklamowanie sieci oraz prowadzić będziemy typowo mafijne machlojki. Rozwój firmy, a szczególnie rozbudowanie wielkiej willi służącej do organizacji centrum dowodzenia, otworzy nowe możliwości działania, które pozwolą na skuteczniejsze wyżywanie się na biednych restauratorach, którzy nie chcieli dobrowolnie wyprowadzić się z „naszego" miasta.

W porównaniu z pierwszą częścią dopieczonej serii łatwo zauważamy ulepszoną grafikę, stojącą na wysokim poziomie i podobną trochę do GANGSTERS. Ulice miast, a zwłaszcza wnętrza restauracji tętnią życiem; oddają klimat tego biznesu. Bardzo podobało mi się odzwierciedlenie wielkich metropolii jako szarych betonowych pustyń wypełnionych tłuma-

mi ludzi mających tylko jeden cel: JEŚĆ!! Postacie kręcące się po pizzerii przypominają nieco bohaterów THEME HOSPITAL. Zwłaszcza system sygnalizowania nam potrzeb klientów przez ukazujące się nad ich głowami chmurki z piktogramami oraz „smajleje" ociera się o zapożyczenie ze starego przeboju Bullfroga. Niestety, autorom PC nie udało się również skopiować tego specyficznego, pełnego absurdalnego humoru klimatu, jaki był kwintesencją TH.

Kolejna różnica to bardziej dopracowany interfejs, któremu ciężko cokolwiek zarzucić. Jest po prostu adekwatny do naszych potrzeb, przez

co nie napotykamy żadnych problemów w obsłudze nawet najbardziej zaawansowanych menu. Inna sprawa, że zawartość niektórych statystyk jest mało przejrzysta. Aktualizacja wykresów przebiega skokowo, co może wprowadzić nas w błąd, gdyż dane mogły utracić swoją aktualność już jakiś czas temu. Brak jednostek na osiach powoduje dodatkowy chaos i często musimy mocno się nagłowić, zanim ustalimy jaką zależność oglądamy na ekranie. Statystyki i wykresy bardzo często są piętą achillesową gier ekonomicznych, jednak w PC 2 schodzą poniżej pewnego poziomu i zasługują na patcha.

PIZZA CONNECTION jest grą dosyć trudną, a od trzeciej misji kampanii sytuacja staje się wręcz dramatyczna. Niejasne cele oraz olbrzymie wymagania czynią z niej prawdziwe wyzwanie. W odciążeniu nas od dość zmudnego przeglądania wykresów mogłoby pomóc zatrudnienie menadżera zarządzającego personelem i menu w restauracjach, jednak po pierwsze facet nie chce zamieszkać w knajpie i jest dostępny tylko dziewięć godzin na dobę (podobnie jak reszta personelu, z tym że kucharzy, kelnerów i dostawców możemy zatrudnić tylu, ilu nam potrzeba, a menadżera tylko jednego), a po drugie jego niektóre decyzje są błędne i tylko trzeba po nim poprawiać. Całe szczęście, że można zrzucić na niego przygotowanie menu dla każdej z restauracji.

To, że gra jest trudna, uznaję za zaletę. PC 2 jest prawdziwym wyzwaniem. Szkoda tylko, że brak przejrzystości niektórych elementów sztucznie utrudnia proces zarządzania biznesem.

Do dużych wad gry muszę zaliczyć brak trybu multiplayer oraz zbyt wysokie ceny większości nielegalnych operacji, których po prostu nie warto używać, gdyż nakłady na nie poniesione nie mają najmniejszej szansy przynieść korzyści podobnego rzędu. Z drugiej strony, najęcie typów spod ciemnej gwiazdy w celu przemeblowania konkurencyjnej pizzerii, ewentualnie wysprejowanie jej drzwi czy wysadzenie całości w powietrze daje dużo satysfakcji.

Na szczęście reszta gry stoi na wysokim poziomie. Specyfika prowadzonego przez nas interesu jest odzwierciedlona bardzo dobrze, rozgrywka wymaga stosowania forteli i ciągłego kombinowania. Nawet długie godziny spędzone z PC 2 nie grożą zanudzeniem. Ciągłe dopieszczanie knajp pozwoli uniknąć syndromu wielu innych gier ekonomicznych, który nazwałbym „zainwestuj i czekaj". Tutaj nie ma chwili wytchnienia. Ciągle jest coś do zrobienia, odpoczywa się tylko między misjami.

Osobom o zacięciu kucharskim na pewno spodoba się absolutna dowolność w tworzeniu własnej pizzy. Bogactwo surowców przebija wszystkie znane mi restauracje. Niektóre ze składników są co prawda dość dyskusyjne (pizza z mrówkami, robakami i wężem na przykład), ale kompozycje można robić naprawdę bajeczne. Sam konkurs na najładniejszą, najsmaczniejszą pizzę może stanowić coś w stylu „gry w grze".

Podsumowując, PIZZA CONNECTION jest grą lepszą niż pierwsza część serii. Mimo, że nie pozbawiona wad, potrafi się podobać i zatrzymać na dłużej. Niektórzy z nas może nawet odkryją swoje powołanie i zobaczymy niedługo zatwardziałych qwakowców pichcących coś w jednej z warszawskich pizzeryjek.

Ps. Ciekawe, czy któryś z polskich developerów pracuje już nad CHINCZYK CONNECTION? Sieć brudnych bud sprzedających kurczaka w sosie słodko-bardzo-kwaśnym... Eee, lepiej nie.

Próba Czasu

cywilizacja

Moje niezwyciężone armie zajmują stolice wrogich państw, szpiedzy sabotują wrogie fabryki, a naukowcy i inżynierowie, czuwający nad budową statku kosmicznego, powiadomili mnie właśnie o sukcesie przedsięwzięcia. W ten sposób znalazłem się w panteonie historii. Ja — Ramzes, prezydent najpotężniejszego i najnowocześniejszego państwa na świecie.

PRÓBA CZASU

Kto z nas, graczy uwielbiających strategie, nie pamięta CIVILISATION II? Nie raz wcielaliśmy się w potężnego przywódcę, pragnąc zapanować nad światem pełnym innych, rozwijających się imperiów. Na rynek trafiła właśnie najbardziej znana wśród miłośników gier komputerowych CYWILIZACJA II, tyle że spolszczona i po retuszach. Jako PRÓBA CZASU znów cieszy oczy fanów.

W odróżnieniu od poprzedniczki, w PRÓBIE CZASU wcielamy się nie tylko w jednego z ziemskich władców, ale możemy także rozwijać umiejętności przywódcze w Lalande — systemie planetarnym, orbitującym wokół dalekiego słońca, i mitologicznym świecie Midgard. Dodatkowo programiści wprowadzili możliwość rozszerzenia rozgrywki oryginalnej, która nie kończy się, jak w przypadku standardowej, wysłaniem statku kosmicznego na Alfa Centauri. W tej wersji możemy kolonizować odkryty świat, zajmując się jednocześnie imperium na Ziemi.

Twórcy PRÓBY CZASU słusznie doszli do wniosku, że nie ma sensu wyważać otwartych drzwi i oparli scenariusz gry na sprawdzonym pomyśle, jaki zastosowanym w CYWILIZACJI II. PRÓBA różni się jednak od swojej znakomitej poprzedniczki, niewiele co prawda, ale zawsze. Te drobne niuanse to nie tylko nowe mapy i jednostki. Zmienione zostały również ikony wojsk dostępnych w czasie rozgrywki na Ziemi, poprawiono animacje terenów wokół miast, całkowicie zreorganizowano ekran miasta, chociaż istnieje możliwość powrotu do interfejsu z CYWILIZACJI II, a także zmodyfikowano siłę ataków niektórych jednostek, np. rakiet Cruise. Dodano kilka nowych opcji menu oraz parę ulepszeń, np. osadnicy i inżynierowie mogą automatycznie rozwijać infrastrukturę wokół miast, czego wcześniej robić nie chcieli, leniuchy. Oczywiście jednostki w świecie science-fiction i Midgard są nowe, co uatrakcyjnia prowadzenie walk i rozwój innych niż dotychczas państw. Proces budowy cudów świata i odkrywania wiedzy pozostał ten sam, ale różni się w Lalande, Midgardzie i na Ziemi.

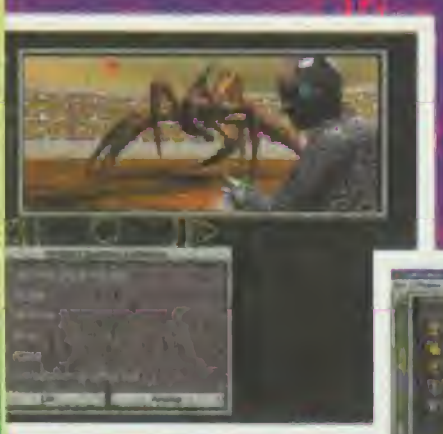
NISZCZYCIEL NA WIOŚŁA

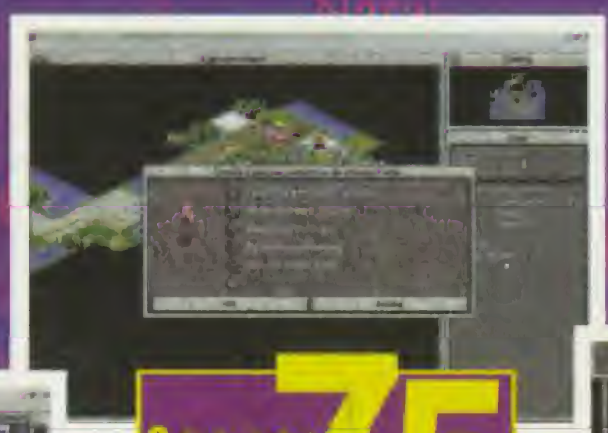
Jak zwykle diabeł tkwi w szczegółach. Nie mam zamiaru kamienować twórców PRÓBY CZASU, ale konia z rzędem temu, kto w lesie zidentyfikuje rzymski legion, wyglądający jak ogrodnik z sekatorem. W CYWILIZACJI II jednostki, chociaż toporne, były charakterystyczne i łatwe do zlokalizowania w terenie. Tymczasem twórcy z Microprose uraczyli nas jednostkami w większości nieidentyfikowalnymii, które na zielonym tle niektórych map po prostu giną. Niszczyciele przypominają kajaki i po wyprodukowaniu jednego z nich zastanawiałem się, czy nie obsadzić go załogą z wiosłami. Nie chcę być niesprawiedliwy — niektóre ikonki zrobione są dobrze, np. galeony i dyplomaci, ale reszta...

Wspaniale za to prezentują się obrazki odpowiadające wynalazkom i cudom świata, a i spolszczeniu gry nie można niczego zarzucić. Na bardzo przyzwoitym poziomie stoi muzyka, zwłaszcza melodia „Parku Jurajskiego" i „Oni tu są".

Aż ciarki przechodzą, gdy słyszymy przejmujące okrzyki żołnierzy i łoskot karabinów maszynowych... w trakcie odkrywania terenu za pomocą rydwanu, w 3200 r. p.n.e.

Myślę, że mimo kilku utrudniających życie niedostatków, warto mieć CYWILIZACJĘ II-PRÓBĘ CZASU na półce. To nie jest zła gra, chociaż mnie i wielu innym fanom nieśmiertelnej CYWILIZACJI II wybitnie nie zaimponowała.





Ocena: 7,5

Producent: MicroProse

Wymagania minimalne: Pentium 166, 16MB RAM,

\+ nowe kampanie, dobra zgodność.

\- kiepska grafika jednostek.

www.microprose.com

Oj!

NR 04/2001 . DODATEK NA UŻYTEK BLIŻEJ NIEOKREŚLONY

co gdzie trzeszczy?

Wielbiciele kultowego już komiksu Janusza Christy „Kajko i Kokosz" zostali zelektryzowani informacją o planowanej ekranizacji ich ulubionej lektury z lat młodzieńczych. Nieznany jest jeszcze reżyser, jak również nie podano oficjalnej obsady. W rolę Kajka wcieli się najprawdopodobniej Zbigniew Zamachowski, a poczciwego Kokosza zagra Cezary Żak. Także pozostałe role mają obsadzić wielkie gwiazdy naszej rodzimej kinematografii: Mirmiłem zostanie Marian Opania, Lubawą Bożena Dykiel lub Anna Seniuk. Jako, że żaden polski film nie może się obyć bez Cezarego Pazury, dla naszego czołowego komika przygotowano rolę... ciotki Jagi!!!. (tur)

Magiczni ludzie piją Coca-Colę. Producent wyczekiwanej ekranizacji przygód Harry'ego Pottera firma Warner Bros. podpisała umowę z koncernem Coca-Cola. Wizerunki małego adepta magii będą pojawiać się na puszkach, butelkach i pozostałych materiałach promocyjnych firmy. Mugole z zarządu uspokoili wielbicieli, że film nie będzie zawierał scen picia coli przez Harry'ego i spółkę.

Polskiemu przemysłowi rozrywkowemu jest daleko pod względem wysokości płac do Hollywood, ale gaże za udział w rodzimych produkcjach także robią wrażenie. Wielka gwiazda Jean Reno otrzymał 500 tysięcy dolarów za udział w reklamie piwa EB. Pierwotnie zamierzano obsadzić w niej Bruce Willisa, ten zażądał jednak 2 milionów dolarów. Nasze sławy lokalne również nie mogą narzekać np. Janusz Gajos za

reklamowanie kawy Pedros dostał 100 tysięcy dolarów, 100 tysięcy złotych zainkasował Krzysztof Ibisz za promocję Centrum Promenada. Wykorzystanie wizerunku Marka Kondrata kosztowało Nationale-Nederlanden 300 tysięcy złotych. (tur)

Ruszyła już produkcja gry na podstawie wielkiego hitu „Matrix" w reżyserii Wachowski&Wachowski. Prawa do gry wykupiła firma Interplay Entertainment za około 10 milionów dolarów. (Za podobną kwotę Elektronic Arts kupiła prawa do gier na podstawie „Władcy pierścieni" i „Harry'ego Pottera") W planach jest seria gier na motywach „Matrixa". Wydanie pierwszej ma się zbiec z pojawieniem się w kinach drugiej części. (tur)

THE RACE

regaty przełomu wieku

Po raz pierwszy w historii współczesnego jachtingu zdecydowano się zorganizować wyścig dookoła świata non stop bez żadnych, zazwyczaj obowiązujących w żeglarstwie, limitów. Wszystko po to, by uczcić wejście świata w nowe millenium. Pomysłodawcą i głównym inicjatorem był Bruno Peyron. Prace nad organizacją regat trwały od 1993 r. We wrześniu 1998 r. na liście potencjalnych uczestników widniały 52 nazwiska przedstawicieli 17 państw. Z upływem czasu zapał stygł. Szybko wycofali się ci, którzy zgłosili swój udział tylko ze względów reklamowych i ci, którzy nie zdążyli przewidzieć tysięcy problemów do rozwiązania. Biuro regat The Race zarejestrowało jedynie 19 zespołów.

Przez cały czas trwała też wielka promocja przedsięwzięcia. Podpisano stosowne umowy ze strategicznymi sponsorami i stacjami TV, które zapewniły bezpośrednie transmisje z pokładów jachtów (w tym z TVP). Ostatecznie wystartowało 6 zespołów.

KTO PŁYNIE?

CLUB MED — skipper (czyli właściwie kapitan) Grant Dalton (Nowa Zelandia) trasę dookoła świata ma w „małym palcu". Z racji doświadczenia może uchodzić za „profesora" w swoim fachu. Załogę dobrał wyśmienitą! Każdy z jej członków ma doświadczenia z oceanicznych regat. CLUB MED. (110 stóp długości) zdobył kwalifikacje pokonując Atlantyk z Cadiz do San Salwador. Jacht wielokrotnie w dobrych warunkach żeglował z szybkością 35 węzłów!!!

INNOVATION EXPLORER — skipper Loick Peyron (Francja), brat pomysłodawcy The Race, też świetny żeglarz.

TEAM ADVENTURE — łódka jest siostrzaną jednostką CLUB MED. Członkowie 12-osobowej załogi pod wodzą Cama Lewisa tworzą mocny team.

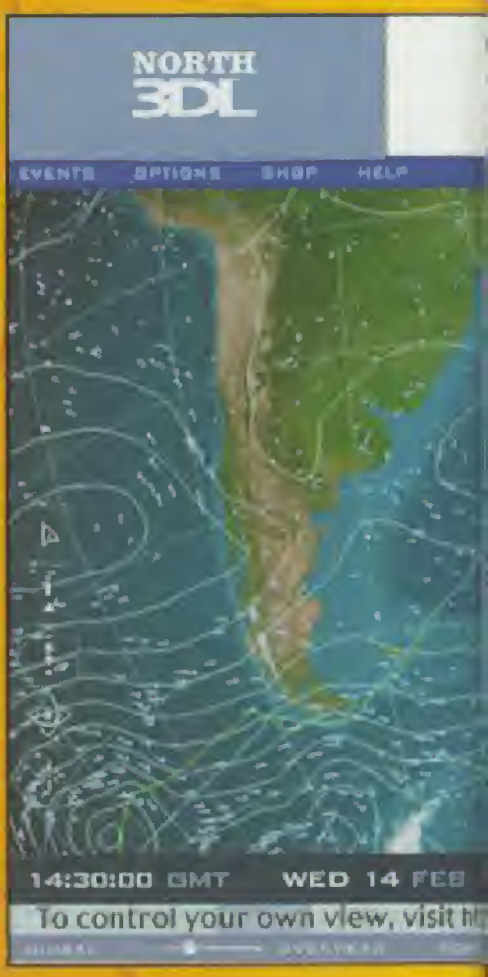
WARTA-POLPHARMA (zmiana nazwy nastąpiła po zmianie głównego sponsora) — jacht po przeprawie przez Atlantyk, podczas której złamał maszt, przez blisko 8 miesięcy stał w stoczni we Francji. Daleko naszej łódce do supernowoczesnych konstrukcji, jak CLUB MED. W porównaniu z jachtami konkurentów, WARTA-POLPHARMA jest najmniejsza i najwolniejsza. Zgodnie z wymogami tego typu wyścigu, wszyscy musieli stać się uniwersalnymi żeglarzami (wachta składa się z 2 osób).

TEAM LEGATO — słynny sternik Tony Bullimore stworzył dobrą międzynarodową załogę na mocny jacht.

PLAYSTATION — wycofał się z rywalizacji już na Atlantyku z powodów technicznych.

I NA CZYM?

Kiedy przed ponad dwoma laty ogłoszono regaty przełomu wieków, jak nazwano The Race, w oficjalnym biuletynie imprezy (sponsorowanym, jak całe regaty, przez francuski Disneyland), zaroiło się od projektów żaglowców zadziwiających swą wielkością i rozwiązaniami: od gigantycznych, ponad 40-metrowych jednokadłubowców, do równie wielkich trimaranów na hydroskrzydłach z eksperymentalnymi ożaglowaniami. Rzeczywistość finansowa (ale nie tylko) zweryfikowała większość z nich negatywnie. Ostatecznie w regatach startuje tylko 6 jachtów. I to wyłącznie katamaranów.



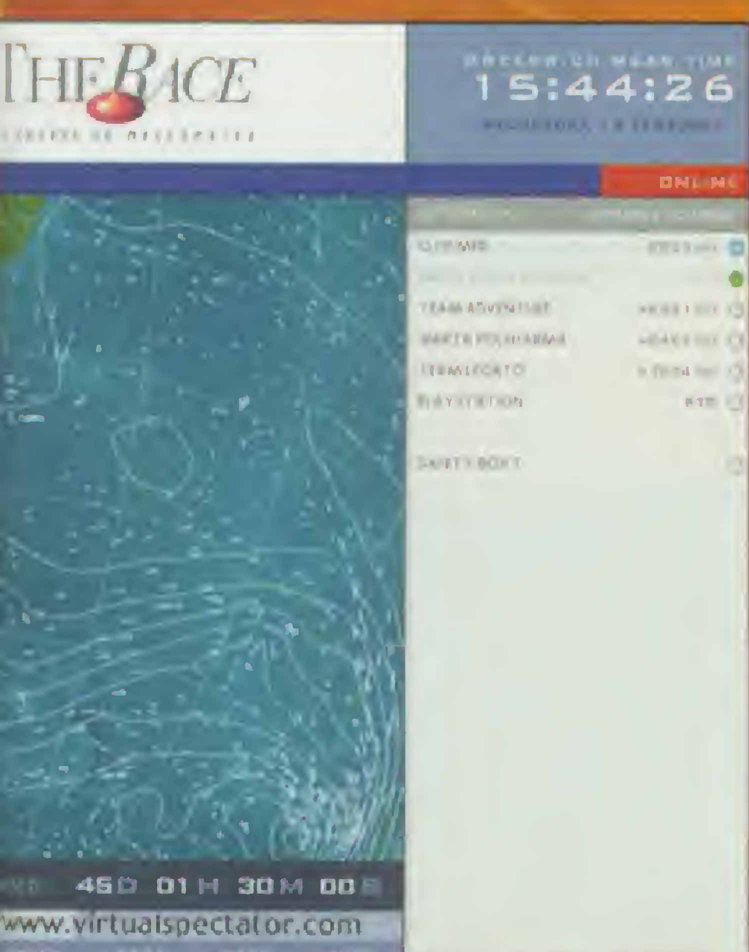
Spośród nich, trzy zaprojektował i zbudował w swej stoczni Multiplast w Vannes, francuski konstruktor Gilles Ollier. Są to INNOVATION EXPLORER, TEAM ADVENTURE i CLUB MED. Ten ostatni potwierdził swe walory, ustanawiając rekordowy czas przepłynięcia Atlantyku i poprawiając go podczas regat.

Wszystkie katamarany wykonane są z najnowocześniejszych materiałów (Carbon-Nomex), mają maszty z kompozytu węglowego, naszpikowano je elektroniką i nowoczesnymi patentami, jak np. hydrauliczny system refowania grota na PLAYSTATION — jachcie miłośnika sportów ekstremalnych, milionera Steve'a Fosseta.

Virtual Spectator...

... to program komputerowy, dzięki któremu mogliśmy śledzić zmagania superkatamaranów. Na bieżąco aktualizowane, dzięki satelitom, dane pokazywały pozycję geograficzną poszczególnych jachtów i szlak, jaki przebyły, a także kierunki wiejących w tamtych okolicach wiatrów i układów barycznych na drodze regat.
Po zestawieniu tych danych z wiadomościami umieszczanymi w wersji „just-in-time" na witrynach zespołów i organizatora, a także w doniesieniach pojawiających się na liście dyskusyjnej (pl.rec.zeglarstwo), mogliśmy przez cały czas trwania regat czuć się najlepiej poinformowanymi ludźmi na świecie!

Jak wobec konkurentów prezentuje się nasza WARTA POLPHARMA? Teoretycznie znacznie gorzej ze względu na długość kadłubów, która najbardziej decyduje o prędkości jachtu. Może pod tym względem konkurować z TEAM LEGATO - drugim we flotylli jachtem «z przeszłością» (zmodernizowany katamaran ENZA NEW ZEELAND). Na pewno, przynajmniej przez pierwsze tysią-



ce mil trzeba było żeglować wspólnie, stopniowo ucząc się prowadzenia i obsługi jachtu w coraz trudniejszych warunkach. Najważniejsze jednak to dotrwać do celu tym samym jachtem w tym samym składzie. To gwarantuje dobre miejsce na mecie!

KOMU JUŻ SIĘ NIE UDA?

Do ta [illegible] kiedy ze pokładu [illegible] przypominające trampoli[illegible] siatką, podtrzymywaną przez

metrowe bryzgi fal, załoga gnieździ się w dwu wąziutkich kadłubach, a pogoda serwuje żar tropików na zmianę z przenikliwym zimnem, sprawcą cienkiej warstwy lodu na olinowaniu i pokładzie?

Na to pytanie może odpowiedzieć tylko ktoś, kto tego spróbował, albo ma tyle wyobraźni, że «oczami duszy» widzi ludzi miotanych przez wicher i goniące jacht fale o wysokości i kolorze «mrówkowca» z betonowej płyty.

Całe to żeglarskie przedsięwzięcie genialnie ocenił jeden ze słuchaczy Wyższej Szkoły Morskiej w Szczecinie, który - pytany w telewizyjnym programie młodzieżowym, czy popłynąłby w takich regatach - odpowiedział z porażającą szczerością: «A w życiu!!!» Skoro przyszły zawodowy marynarz pozwolił sobie na taką opinię, to jak wariacki musi to być pomysł?!! Dwóch niedoszłych uczestników The Race było widocznie podobnego zdania, bo w ostatniej chwili przed startem «rozchorowali się». Szef TEAM LEGATO, Tony Bullimore, musiał «z łapanki» szukać ludzi na ich miejsce.

Większość katamaranów biorących udział w The Race, zaprojektowano specjalnie po to, aby jak najszybciej okrążyły świat. Skala problemów, które gnębią te prototypowe, kolosalnych rozmiarów konstrukcje, jest ogromna. Powierzchnia grota (gigantycznego żagla głównego) sięga 300 m kw. - nic dziwnego, że pękają usztywniające je listwy. Kadłuby tracą szczelność. Długie, smukłe i niezwykle delikatne pływaki pękają uderzając nieustannie o nadbiegające fale przy prędkościach dochodzących do 60 km/h. Awaria kadłuba, która spotkała brytyjski TEAM PHILIPS, ochrzczony z wielką

N. Gilles

pompą przez Królową Elżbietę II, wyeliminowała jacht jeszcze przed startem w The Race. Po naprawie jacht ponownie «rozsypał się» do tego stopnia, że ewakuowano z niego załogę, po czym łódź zatonęła. Również i CLUB MED nie zdołał w trakcie eliminacji do The Race pokonać Atlantyku z zachodu na wschód. Po starcie z Nowego Yorku oderwał się fragment dziobu stanowiący komorę zderzeniową. Jacht przetransportowano statkiem do Francji, gdzie dokonano napraw. Potem, już w trakcie regat, wycofał się z powodów technicznych główny faworyt zawodów - wyposażony w 40 metrowy maszt, katamaran PLAYSTATION, dowodzony przez znanego z szaleńczych wyczynów Steve'a Fosseta (udało mu się oblecieć świat balonem, ale ocean przegnał go do domu). W Kapsztadzie wyokrętowano z jachtu TEAM ADVENTURE dwóch marynarzy rannych podczas poważnej awarii wywołanej delaminacją, czyli rozwarstwieniem, przedniego dźwigara jednostki.

A KTO LAURY ZDOBĘDZIE?

W chwili, gdy powstaje ten tekst, CLUB MED zamyka już «wielką pętlę», a pozostali walczą o kolejne miejsca w owianej ponurą sławą strefie «ryczących 40-stek» i «wyjących 50-tek» wokół Hornu, przy wiatrach dochodzących do końca skali Beauforta i przy prędkościach jachtów rzędu 25 węzłów (ok. 45 km/h). Właściwie tylko nieszczęśliwy wypadek mógłby odebrać zwycięstwo doskonale przygotowanym i opływanym Francuzom, ale chyba im to nie grozi!

http://www.therace.org
http://www.innovationexplorer.com
http://www.catamaran.clubmed.com
http://www.fossettchallenge.com
http://www.teamadventure.org
http://www.race2000.wp.pl
http://www.teamlegato.com
Strony regat The Race i poszczególnych teamów regatowych

Jerzy Pieśniewski & Jerzy Klawiński

Ilekroć próbuję wyobrazić sobie statki kosmiczne przyszłości, stają mi przed oczyma monumentalne sylwetki wielkich krążowników Imperium z „Gwiezdnych Wojen" Lucasa. Te wszechpotężne potwory niszczyły ogniem ogromnych dział laserowych każdego, kto się ośmielił sprzeciwić Imperatorowi. Prawie każdy szanujący się film o wojnie w kosmosie zawiera sceny batalistyczne, w których krzyżują się różnokolorowe smugi impulsów laserowych. Laser zafascynował twórców literatury i filmów fantastycznych, jak mało które urządzenie powszechnego, domowego dziś użytku.

LASERY

Jeger

Laser został wymyślony przez jednego z autorów literatury science-fiction. Miało to miejsce w czasach, kiedy pomysł takiego urządzenia zaliczał się zdecydowanie do kategorii „fiction". Pojawił się w napisanej w 1898 roku książce prekursora gatunku fantastyki naukowej, Herberta G. Wellsa, pt. „Wojna Światów". Ta mrożąca krew w żyłach powieść była pierwszą z cyklu mówiących o inwazji obcych na Ziemię. Jako broni przybysze używali „snopa gorąca" obracającego wszystko w popiół. Wobec takiej broni armia brytyjska okazała się być bezsilna i dopiero ziemskie bakterie i wirusy ostatecznie pokonały nieprzyzwyczajonych do chorób Marsjan.

Od wydania „Wojny Światów" minęło ponad 100 lat i okazało się, że ta straszliwa broń kosmitów może znacznie więcej niż tylko zabijać i niszczyć. Jakiś czas temu udało się naukowcom zbudować urządzenie podobne w działaniu do opisywanego w książce i nazwali je właśnie LASER, co tłumaczy się jako „wzmacnianie światła przez wymuszoną emisję promieniowania". W środku takiego lasera, pomiędzy dwoma lustrami znajduje się gaz, ciecz lub kryształ substancji, której atomy, po wzbudzeniu (np. prądem), zaczynają wydzielać światło. Odbija się ono od zwierciadeł i krążąc wewnątrz, wzbudza kolejne atomy „pompując" dodatkowo cały układ. Kiedy dostatecznie dużo atomów zaczyna emitować promieniowanie, wtedy opuszcza ono laserowy tygiel poprzez jedno z luster, jako cieniutka, zgrabna smuga światła. Kolor tej smugi zależny jest od rodzaju substancji użytej wewnątrz lasera. W laserze używanym do odczytywania kodów paskowych w sklepie, używa się mieszanki helu i neonu. W takim laserze nad wytwarzaniem światła pracuje 10 biliardów (milionów miliardów) atomów helu i neonu.

Świetlny miecz na orbicie

Słowo Wellsa ciałem się stało. A właściwie nie ciałem a światłem, i to jakim. Okazało się, że dzięki specyficznej budowie lasera udaje się uzyskać monochromatyczną i wyjątkowo spójną wiązkę światła. Ma ona także wyjątkowo dużą gęstość powierzchniową, a jej moc może dochodzić do 1 miliona gigawatów na 1 cm kwadratowy. Promienie laserów wielkiej mocy mają rzeczywiście dużą siłę niszczącą. Fakt ten zamierzały wykorzystać Stany Zjednoczone w kosmicznym projekcie SDI Defense, znanym później pod nazwą programu „Wojen Gwiezdnych". Potężne działa laserowe oraz odbijające ich promienie zwierciadła miały krążyć na orbicie okołoziemskiej i pilnować spokojnego snu amerykańskich obywateli. Każda rakieta czy satelita mogący zagrozić USA byłby natychmiast niszczony uderzeniem wysokoenergetycznej wiązki światła. Ostatecznie odłożono to przedsięwzięcie, choć ostatnio coraz więcej mówi się o jego zrealizowaniu.

W ramach przygotowań do programu zbudowano potężny laser, który zainstalowano na poligonie w White Sands Missile Range, w stanie Nowy Meksyk. Urządzenie to sprawdziło się uszkadzając pięć bezpilotowych samolotów BMQ-34 oraz ponaddźwiękowy pocisk Vandal. Ostateczna próba odbyła się 17 października 1997 roku, kiedy to laser został użyty do uszkodzenia wojskowego satelity MSTI-3, krążącego 420 km nad Ziemią. Miał on wielkość lodówki (nie uwzględniając rozmiarów ogniw słonecznych). Imponująca była precyzja ustawienia działa laserowego. Po jednosekundowym impulsie lokalizującym cel, wysłało ono dziesięciosekundową wiązkę niszczącą.

Pity i landy

Poza wielką mocą niesienia destrukcji, wiązka światła z lasera ma także wiele innych, niespotykanych możliwości. Dzięki swojej spójności doskonale nadaje się do przesyłania danych m. in. do statków kosmicznych. Lasery pomagają w transmisji informacji również na Ziemi. Regularnie rozmieszczone służą do wzmacniania sygnału biegnącego w podmorskich kablach światłowodowych.

Innym powszechnym zastosowaniem są wszelkiej maści mierniki laserowe – od skomplikowanych teodolitów po proste miarki, które dzięki pomiarowi opóźnienia powracającej wiązki obliczają odległość do prze-

czyli z MARSA POD strzechy

szkody. Lasery sprawdzają się także jako wskaźniki używane przez wykładowców i celowniki montowane w broni strzeleckiej.

Każdy z nas ma w domu przynajmniej jeden laser – w odtwarzaczu płyt kompaktowych lub komputerowym czytniku CD-ROM. Odkrycie możliwości zapisu i odczytu informacji (danych lub muzyki) za pomocą światła przez naukowców z koncernu Philips było małą rewolucją. Pozwoliło na zamianę ferrytowej igły adapteru na cieńszą od włosa wiązkę lasera. Dzięki temu muzyka zapisana na kompaktach, przy należytym obchodzeniu się z nimi, może być odtwarzana w nieskończoność – nośnik zużywa się w takim samym stopniu, jak tekst niszczy się od wodzenia po nim oczami. Informacje na CD zakodowane są w ciągach zer i jedynek, a następnie zapisane w postaci mikroskopijnej wielkości zagłębień (pitów) i płaskich obszarów (landów). Jeśli światło padnie na pit – ulegnie rozproszeniu, jeśli na land – odbije się i dzięki temu można odczytać informację zawartą na płycie. A takich zagłębień może się zmieścić na niej prawie 3 miliardy, tworząc spiralę długości 5 kilometrów. Dzięki zmianie długości fali świetlnej lasera, udało się znacznie zwiększyć ilość zapisywanych danych, tworząc płytę DVD.

Czym rozciąć DNA?

Laser można wykorzystać do chłodzenia. Każdy wyobraża sobie pewnie teraz lodówkę ze strzelającą z niej wiązką laserową, ale chodzi tutaj o miniaturową chłodziarkę atomów. Otóż okazuje się, że światło posiada pęd, który może przekazać dalej. Jest on wystarczający, aby spowolnić ruch pojedynczych atomów, powodując ich ochłodzenie do temperatury bliskiej zeru bezwzględnemu. Proces ten nazywa się laserowym pułapkowaniem. Jest nadzieją na przechowywanie wytworzonej w akceleratorach antymaterii, której żywotność jest bardzo mała.

W małej skali lasery mogą służyć nie tylko jako chłodziarki. Przydają się także przy operacjach na pojedynczych komórkach. Jedna para laserów służy wtedy jako skalpel (podobnie jak laserowy skalpel używany podczas operacji w szpitalu), a druga para jako pęsetka przytrzymująca obiekt operacji. Dzięki mikrolaserom wielkości 1/100 włosa ludzkiego, możliwe jest rozwinięcie spirali DNA jak kłębka poplątanego sznurka. Można także złapać za pomocą wiązki laserowej pojedynczy plemnik i zetknąć go z komórką żeńską w czasie sztucznego zapłodnienia. Wyrastają z tego potem laserowe dzieci.

Ale my tutaj o drobiazgach, a tymczasem lasery przydają się nie tylko w bardzo małej skali. Te nieco większe będzie można niedługo używać jako napędu statków kosmicznych. Istnieją już projekty pojazdów, które opuszczać będą naszą planetę dzięki impulsom światła detonującym powietrze w specjalnie zaprojektowanej dyszy. Kiedy statek znajdzie się w kosmosie, rozwinie lustrzany żagiel, na który skierowane zostaną baterie laserów z Ziemi.

Laserem po mapie

Laser, ten wymyślony wiek temu staruszek, wciąż jest naszą przyszłością. A także przyszłością naszych komputerów. Mało kto wie jak niedoskonała jest konstrukcja współczesnych dysków twardych. Mała głowica zawieszona jest nisko nad szybko wirującym delikatnym dyskiem. Gdyby powiększyć ją do rozmiarów jumbo jeta, to tak, jakby leciał on z prędkością kilku milionów kilometrów na godzinę, kilka milimetrów nad ziemią. O wypadek nietrudno i dlatego twardziele są tacy delikatni. W trosce o nasze bezcenne dane udoskonala się dyski magnetooptyczne, w których użycie lasera zapewnia większą niezawodność. Przyszłość należy prawdopodobnie do holograficznych pamięci masowych, które będą magazynowały dane w optycznych komputerach. Na razie wykonywane przy użyciu laserów hologramy są raczej mało użytecznymi gadżetami.

Najbardziej cieszy fakt, że urządzenie wymyślone pierwotnie jako straszliwa, śmiercionośna broń, okazało się przydatne, a wręcz nieodzowne w każdym domu, w czasie pokoju. Szkoda, że nie stało się tak w przypadku czołgów czy rakiet balistycznych. Z militarnych ciekawostek wiem, że naszemu wojsku technika laserowa nie jest obca. Kilka lat temu w Sztabie Generalnym zamówienia na mapy rozpatrywał starszy chorąży Andrzej Laser. Jeśli technika pójdzie naprzód, a my będziemy chcieli przegonić NATO, to może zostanie pierwszym w historii dowódcą Dywizji Strzelców Laserowych albo 1 Dywizji Laserowo-Pancernej?

Jedynymi, którzy spotkali Yeti, Sasquatcha i potwora z Loch Ness i zawarli cenne przyjaźnie byli: Bolek i Lolek, Didi i Dexter oraz Jonek i Jonka. Są to jedyne udokumentowane ślady kumpelstwa między rodzajem ludzkim a potworami.

POTWORY PO PRZEJŚCIACH

Trycki

Od co najmniej dwóch stuleci są największą zagadką albo największym oszustwem wykorzystywanym przez cwaniaków dla zarabiania pieniędzy. Mierzą od 180 cm do 260 cm wysokości, lub, jak podają inni, mają 200 m długości. Widziano je w różnych zakątkach świata: Ameryce Północnej, Chinach, Australii, Afryce i Szkocji. Występowali jako aktorzy wielu filmów. O kogo chodzi, zastanawiasz się drogi czytelniku. O... No właśnie, o kogo?

BIGFOOT CZYLI SASQUATCH

Rok 1924. Północno-zachodnia część kontynentu amerykańskiego. Albert Ostman sezonowy drwal z Fort Langley zakończył właśnie pracę i wziął zasłużony urlop. Ambitny robotnik miał zamiar odnaleźć zapomnianą kopalnię złota w bezludnym kompleksie leśnym leżącym 160 km na północ od Vancouver w Kanadzie. W czasie podróży usłyszał mrożącą krew w żyłach historię zagadkowego zaginięcia białego człowieka. Miał być za to odpowiedzialny mityczny stwór – Sasquatch nazwany później Bigfootem. Poszukiwacza nie interesowały takie bajki. Rozbił obóz nad niewielką zatoczką, załadował plecak i udał się na poszukiwanie własnego Eldorado.

Po paru dniach koczowania zauważył, że zaginęła część rzeczy załadowanych do plecaka. Straty nie były duże – zginęły suszone śliwki. Następnej nocy z plecaka ubyła kolejna porcja jedzenia, później kolejna i kolejna. Aż pewnego ranka... „Obudziłem się, ponieważ coś mnie podniosło do góry. Byłem jeszcze półprzytomny i w pewnej chwili nie widziałem gdzie jestem. (...) Ale to coś, co mnie niosło najwyraźniej kroczyło. Dyszało ciężko i czasami wydawało z siebie kaszlnięcie. Teraz już wiedziałem, że to musi być Sasquatch – jeden z tych mieszkających w górach olbrzymów, o których mówił Indianin." – pisał w swojej relacji Ostman.

Drwal trafił do jaskini, w której mieszkały cztery stwory. Wszystkie były olbrzymie i pokryte długimi czarnymi włosami. Mimo przerażającego wyglądu zachowywały się nadzwyczaj łagodnie. Mieszkały w jaskini, nie znały ognia, a porozumiewały się za pomocą okrzyków i chrząknięć. Ostman przebywał w niewoli tydzień, skąd szczęśliwie udało mu się zbiec. Jego relacje wywołały prawdziwe bigfootowe szaleństwo w USA i Kanadzie.

Po blisko 30 latach jedno z najciekawszych spotkań z Sasquatchem przeżył William Roe w Mica Mountain w Kanadzie, który obserwował Bigfoota z odległości 6 m. Wedle jego relacji samica, bo tak zidentyfikował ją Roe, miała mieć 180 cm wzrostu i ważyła co najmniej 135 kg. Wielu naukowców podważało wiarygodność tych zeznań, aż do roku 1967, kiedy to Rogger Patterson sfilmował Sasquatcha w lasach Bluff Creek. Taśma wywołała prawdziwą ogólnonarodową dyskusję w światku naukowym USA. Oliwy do ognia dodał Rich Gear, który znalazł ślad ogromnej stopy Bigfoota oraz włos, który poddano laboratoryjnej analizie. Po przebadaniu okazało się, że jest zadziwiająco podobny do włosa niezwykle tajemniczego zwierzęcia żyjącego w Azji. Tamtejsi mieszkańcy określali je mianem...

Yeti, którego znaleźli Chińczycy został zamknięty w klatce i przewieziony do miasta Patang w prowincji Sinkiang. Niestety do dziś nie wiadomo, co stało się z jedynym żyjącym przedstawicielem Człowieka Śniegu.

YETI – NIEDOŚCIGNIONY HIMALAISTA

Rok 1913, Tybet. Grupa chińskich myśliwych zraniła i wzięła do niewoli człekopodobne zwierzę. Miejscowi ze strachem pokazywali je palcami i krzyczeli „yeti". W miejscowym narzeczu słowo to oznaczało coś ohydnego, odrażającego i strasznego. Mieszkańcy wioski z przejęciem opowiadali łowcom legendy o Człowieku Śniegu, chroniącym się w niedostępnych szczytach gór. Według opowieści, Yeti żywi się żabami, korzonkami, mięsem jaków i nieostrożnymi pasterzami. Chińczycy zabrali ze sobą dziwne zwierzę. Wedle ich opisu stwór miał czarną małpią twarz i długą srebrnożółtą sierść. Wydawał z siebie gardłowe dźwięki i gwizdy. Niestety wybuch pierwszej wojny światowej uniemożliwił zorganizowanie wszelkich naukowych ekspedycji w ten rejon.

Przełom nastąpił w 1937 roku kiedy brytyjski badacz Frank Smythe znalazł na wysokości 4200 m ślady dziwnych stworzeń. Wtedy towarzyszący mu Szerpowie odmówili dalszego udziału w wyprawie. Od tego czasu wiele osób wybierających się w Himalaje natrafiało na kolejne ślady tajemniczego stwora. W końcu stwór się ujawnił.

Sasquatsch nosi nazwę Bigfoot od odcisków wielkichstóp, które mają ponad 30 cm długości i 13 cm szerokość.Sasquatch jest znany również jako Mat Karmi. Interesujące jest to, że Tybetańczycy określają Yeti jako Meto Kangmi.

Sierżant azerbejdżańskiej milicji Ramazan przeżył w 1947 roku bliskie spotkania trzeciego stopnia z Yeti. „Wracałem nocą ze służby, kiedy niespodziewanie spoza drzew wyskoczyło wielkie, owłosione zwierzę, obezwładniło mnie i zaniosło pod drzewo – relacjonował Ramazan. – Siedziała tam jego towarzyszka życia, niższa z obwisłymi piersiami i długimi włosami. Zarówno samiec, jak i samica byli mocno owłosieni, z wyjątkiem przerażających, ciemnych, małpich twarzy." Stwory miały ochotę skonsumować sierżanta, na szczęście pobiły się o cenną zdobycz i koniec końców kwicząc oddaliły się od skromnego milicjanta. Może poszły po przyprawy, kto wie...

W roku 1933 naliczono blisko 50 spotkań ze słynnym potworem z Loch Ness. Stał się on tak popularny, że londyńskie radio regularnie poświęcało mu czas antenowy. Obecnie na brzegach jeziora zainstalowano kamery,ale taśma filmowa nie zarejestrowała na razie żadnego stwora w Loch Ness.

Druga relacja pochodzi z roku 1958 r. Amerykański badacz Norman Dyrenfurth prowadząc badania w Katmandu, natrafił na jaskinię, w której odkrył resztki jedzenia, włosy koloru srebrnoszarego i rudawobrązowego. Sporządził odlewy śladów stóp. Według niego dorosłe osobniki męskie mierzą 240 cm, zaś małe 120 cm. Dyrenfurth nie odnalazł jednak w jaskiniach śladów ognia. Oczywiście naukowcy podważyli wiarygodność odkryć Amerykanina. Środowisko naukowe zostało skonsternowane wyznaniem Reinholda Messnera (światowej sławy himalaisty), który w 1990 r. powiedział, że podczas ostatniej wyprawy napotkał i oglądał na własne oczy Yeti. No i jajogłowym opadły szczęki...

SMOK Z NESS

Jedynym, który odstaje od ekipy śnieżno – leśnych potworów, zarówno gatunkowo jak i stylem życia jest słynny szkocki potwór z Loch Ness. Jak twierdzą liczni turyści, żyje spokojnie, nie wadząc nikomu w jeziorze o głębokości 275 m, które jest połączone z kilkoma innymi akwenami.

Pierwszą osobą, która ujrzała mitycznego potwora był uczeń świętego Kolumbana Starszego. Ów świątobliwy mąż stanął z krzyżem w ręku naprzeciw potwora ścigającego nieostrożnego pływaka. Grożąc krucyfiksem, odstraszył bestię. Nessie żył spokojnie przez 800 lat, aż do roku 1933, gdy trafił na pierwsze strony gazet. 22 lipca o godzinie 16-tej małżeństwo Spicerów wracające z urlopu drogą w pobliżu jeziora, spostrzegło w zaroślach ogromny kształt.

Według relacji małżonków, zwierzę miało małą głowę osadzoną na długiej cienkiej szyi, płetwy a jego długość wynosiła prawie 10 m. W tym samym roku, przebywający w okolicy Loch Ness, lekarz sfotografował potwora. Jego długość ocenił na blisko 250 m. Kolejne bliskie spotkanie miało miejsce w roku 1951.

Tym razem naukowcy postanowili nie popuścić potworowi. Zorganizowano dwie wyprawy badawcze, które spenetrowały jezioro. Pierwsza z nich co prawda potwora nie odkryła, ale zlokalizowała obszerną jaskinię podwodną, za to druga wykonała serię podwodnych zdjęć, przedstawiających stworzenie o długości 11 m, z 2,5 -metrową szyją barwy szaro-brązowej. Materiał przesłano do NASA. Tamtejsi specjaliści ujawnili wkrótce, że na zdjęciach widać jeszcze jedno stworzenie, dużo większe niż pierwsze. Jednocześnie zdjęcia ujawniły, że dno jeziora jest istnym labiryntem głębokich wąwozów.

W roku 1897 Sasquatsch uratował życie traperowi ukąszonemu przez grzechotnika. Umiejętnie wyssały z rany jad, przykładały leczniczy mech i tak długo czuwały przy chorym, aż został odnaleziony przez współtowarzyszy.

Naukowcy nie odrzucili a priori, istnienia zagadkowego stwora. Hipotezy wysunięte przez badaczy sugerują, że być może mamy do czynienia z plezjozaurem lub ichtiozaurem, który mógł zostać uwięziony w jeziorze podczas topnienia lodowca.

Legendarne potwory mają tyleż zwolenników co przeciwników. Przeciwnicy Bigfoota utrzymują, że w Stanach Zjednoczonych znalezienie stwora byłoby stosunkowo proste. Czujniki ruchu, podczerwień, urządzenia noktowizyjne są w stanie wykryć ruch w ciemnych tunelach. Jednak mimo organizowanych wypraw Sasquatch pozostał widmem dla nowoczesnej techniki. Z Yeti już gorzej, wiadomo Himalaje. Z potworem z Loch Ness niby wszystko trzyma się kupy, zlodowacenie itd., tylko nikt nie wie, jak potwór, a nawet dwa, mogły przeżyć przez bagatela 50 mln lat.

Ale chyba nie o to chodzi. Niezależnie od tego kto ma rację w tym sporze, jedno jest pewne. Potwory dostarczają ludziom legend, są cudowną bajką, która zachęca wielu do spędzenia czasu w lesie, czy nad jeziorem, gdzie czeka smak przygody, o której często zapominamy, przyrośnięci do fotela przed telewizorem czy komputerem.

RESETUS

wyciąg z archiwów

Papież Urban II wezwał do powszechnej wyprawy na ratunek Jerozolimie: „Biedni i bogaci powinni zgromadzić sie w Konstantynopolu i tam oczekiwać przywódców, którzy poprowadzą ich przeciw niewiernym Znakiem wojowników ma być czerwony krzyż naszyty na opończę. Kto wyruszy, osiągnie wieczne zbawienie, tchórzy czekają męki piekielne". Słowa papieskie wywołały masowy entuzjazm, graniczący z histerią. Tłumy chcą maszerować natychmiast.

Casimirus z Nisy

27 listopada Anno Domini 1095 (fragment relacji z pobytu papieża w Clermont we Francji)

21 czerwca Anno Domini 1096

Fanatyczny mnich zwany Piotrem Pustelnikiem stanął na czele wyprawy ludowej. Zgromadził wokół siebie zbieraninę najgorszego rodzaju. Większość stanowią chłopi ze swoimi rodzinami, ubodzy mieszczanie, rycerze bez majątku, a także zwykli bandyci, którzy zwietrzyli okazję do zdobycia łatwego łupu. Wielotysięczny tłum wyruszył wzdłuż Renu i Dunaju szukając zbawienia, jadła i złota. Ogromna rzesza ludzka wymaga wykarmienia, a Piotr stopniowo traci kontrolę nad swoimi oddziałami. Rozpoczęło się łupienie mijanych miast i mordowanie mieszkańców. Szczególnie zacięte walki toczą się na terenie królestwa węgierskiego. Nawiedzona religijnie hałastra, nie mogąc się doczekać walki z muzułmanami plądruje bezbronne miejscowości, dopuszczając się także pogromów ludności żydowskiej.

Komentarz redakcji

Po przybyciu krzyżowców do Konstantynopola sytuacja stała się niezręczna. Cesarzowi nie zależało na pomocy niezorganizowanych i nieobliczalnych tłumów, zdawał sobie sprawę, że Turcy poradzą sobie bez większych problemów z taką „potęgą". Tak się też wkrótce dzieje. W zasadzkę wpadła armia licząca prawie dwadzieścia tysięcy ludzi w tym kobiety, dzieci, starcy. Podczas panicznej ucieczki wszyscy zapominają o obiecanym zbawieniu dla poległych na polu bitwy. Większość z nich ginie, niedobitki trafiają do niewoli.

W ten oto mało chwalebny sposób kończy się pierwsza krucjata. Jak widać rzeczywistość naszych czasów nie ma nic wspólnego z romantycznymi mrzonkami o dzielnych błędnych rycerzach, którzy dla sławy walczą z dzikimi Saracenami.

1 czerwca Anno Domini 1099

Mimo początkowego niepowodzenia idea krucjaty zyskuje szerokie poparcie wśród możnych świata chrześcijańskiego. Stopniowe podboje otwierają drogę do Jerozolimy. Zdobycie świętego miasta trzech religii ma być zwieńczeniem dotychczasowych sukcesów krzewicieli chrześcijaństwa.

7 czerwca Anno Domini 1099

Krzyżowcy rozbili obozy pod murami Jerozolimy, jednej z największych twierdz naszych czasów. Pierwsze szturmy nie przynoszą spodziewanych efektów. Między wodzami rodzi się rywalizacja, a w szeregi żołnierzy wkrada się zwątpienie. Aby podbudować morale księża rozpuszczają pogłoski o cudownych widzeniach i znakach świadczących jakoby o Bożym błogosławieństwie dla walczących. Datę szturmu generalnego wyznaczono na 14 lipca. Pod gradem kamieni i ogniem greckim, rycerze chrześcijańscy zasypują fosę.

16 lipca Anno Domini 1099

Oddziały krzyżowców wpadły wczoraj do miasta. Na ulicach Jerozolimy trwa rzeź mieszkańców, profanacja meczetów i plądrowanie domów. Szlachetni obrońcy Świętego Grobu mordują każdego, kogo napotkają na drodze, nie oszczędzają kobiet i dzieci. Żydzi, którzy schronili się synagodze, splonęli żywcem.

Komentarz redakcji

Masakra odbije się z pewnością szerokim echem po całym świecie. Już teraz wywołuje zgrozę nawet wśród chrześcijan. Nikt nie ma już złudzeń, że prawdziwym celem wypraw krzyżowych jest podbicie nowych terenów i zagarnięcie jak największych bogactw, sprawy religijne są tylko dogodnym ku temu pretekstem.

10 maja Anno Domini 1136

Nasi wysłannicy zdobyli tajny raport przygotowany przez templariuszy dotyczący działalności asasynów. Wynika z niego, że ta owiana mgłą tajemnicy grupa powstała jako sekta religijna w 1090 roku. Założycielem był niejaki Hasan Ibn Al-Sabbah. Na kwaterę główną wybrał niedostępną cytadelę Alamut. Od tej pory jego następcy przyjmują miano „Starca z Gór" i po dziś dzień sterują mor-

dami politycznymi. Wyznawców sekty w raporcie nazywa się haszszaszinami, (zażywającymi haszysz — co powoduje, że nie czują oni strachu) lub asasynami, to drugie miano staje się coraz popularniejsze jako ogólne określenie zabójców.

6 kwietnia Anno Domini 1204

Kolejna sytuacja krytyczna. Na skutek konfliktu między republiką Wenecji a cesarzem Bizancjum doszło do oblężenia Konstantynopola przez krzyżowców. Zamiast wyruszyć na kolejną wyprawę, rycerze chrześcijańscy dali się wplątać w rozgrywki o dominację na Morzu Śródziemnym. Sprytna propaganda doży Enrico Dandolo spowodowała, że rycerstwo zachodnie postanowiło interweniować w wewnętrzne sprawy cesarstwa.

12 kwietnia Anno Domini 1204

Relacje świadków wydarzeń są wstrząsające. Konstantynopol został zdobyty. Żołdacy dostali trzy dni na plądrowanie jednego z najbogatszych chrześcijańskich miast. Gdy piszemy te słowa, pijany motłoch biega po ulicach, dokonując rabunków i gwałtów.

20 kwietnia Anno Domini 1204

Już jest po wszystkim. Konstantynopol obrócono w ruinę. Obrońcy wiary nie oszczędzili kościołów i klasztorów. W kościołach zdarto jedwabne zasłony, podeptano Biblie, połamano ikony, a z naczyń liturgicznych pito podczas libacji z ladacznicami. W klasztorach gwałcono i mordowano zakonnice. Nieliczni świadkowie opowiadają, że rycerze w swym okrucieństwie prześcignęli Saracenów. Nikt ze światłych czytelników nie ma już chyba wątpliwości, o co chodziło podczas oblężenia. Wielmoże weneccy zagarnęli większość łupów i pozbyli się groźnego konkurenta.

Komentarz redakcji (fragment podsumowania mijającego roku)

Czwarta krucjata była najtragiczniejszym wydarzeniem kończacego się roku. Zaliczyć ją można do największych zbrodni w historii naszego chrześcijańskiego świata. Już teraz nasi rodacy w Syrii zaczynają odczuwać skutki głupoty rycerstwa i chciwości Wenecjan. Osłabienie cesarstwa zahamowało dopływ ewentualnych posiłków wojskowych, które mimo niesnasek przychodziły w miarę regularnie. Według relacji pielgrzymujących do Grobu Bożego podróż stała się wyjątkowo niebezpieczna z powodu wzrostu potęgi Turków Anatolijskich, którzy wcześniej byli trzymani w ryzach przez wojska Bizancjum, zresztą, według relacji Bizantyjczycy odnoszą się wyjątkowo niechętnie do przybyszy z Europy (co zdaniem piszącego te słowa jest zupełnie zrozumiałe). Za kilka lat nasz świat zda sobie sprawę z tego, że stracił najcenniejszego ze sprzymierzeńców.

19 września Anno Domini 1212

Kolejne szaleństwo ogarnęło Francję i Niemcy. W maju do króla Francji przybył dwunastoletni pasterz o imieniu Stefan. Chłopiec przyniósł list, który miał mu wręczyć Jezus Chrystus. Mały Stefan zaczął głosić płomienne kazania. Twierdził, że tylko niewinne dzieci mogą naprawić błędy dorosłych i pokonać niewiernych. Kierowany przez żądnego sławy ojca, mały psychopata poprowadził do Marsylii ponad trzydzieści tysięcy dzieci (większość miała mniej niż dwanaście lat). W Marsylii mali pielgrzymi wsiedli na statki. Popłynęły one w nieznanym kierunku. Gdy piszemy te słowa, los dzieci jest nieznany.

Z ostatniej chwili: Rodzice zaginionych powiesili ojca Stefana.

Podobnego koszmaru nie uniknęli rodzice niemieccy. Ich pociechy zostały poprowadzone przez równie obłąkanego jak Stefan Mikolaja. Podczas wędrówki bez celu po Europie wiele osób zachorowało i zmarło, nikt nie dotarł do Ziemi Świętej.

29 listopada Anno Domini 1230

Do Francji przybył jeden z uczestników krucjaty prowadzonej przez Stefana. Okazało się, że podstępni kupcy sprzedali wszystkie dzieci w niewolę algierskim handlarzom niewolników.

19 marca Anno Domini 1314

Wczoraj w Paryżu spłonął na stosie Jakub de Molay, ostatni mistrz zakonu templariuszy. Założony w 1118 roku zakon rycerski doszedł do niezwykłych bogactw i wpływów. Prawdopodobnie one właśnie były przyczyną intrygi uknutej przez władcę Francji Filipa IV Pięknego. Templariusze oprócz walki zajmowali się dyplomacją prowadzeniem banków. Filip IV był zadłużony u templariuszy i dlatego oskarżył ich o kult szatana i uprawianie czarnej magii. Zakon rozwiązano, przywódcy zostali aresztowani i skazani na śmierć.

Komentarz redakcji (fragment podsumowania mijającego roku)

Przez dwieście lat idea krucjat ulegała kompromitacji. Prości rycerze wierzyli w możliwość oswobodzenia Ziemi Świętej, dla wielmożów wyprawy krzyżowe były okazją do zagarnięcia nowych bogactw i posiadłości. Docenić należy jednak zaangażowanie i początkową determinację w tworzeniu nowych kolonii na Bliskim Wschodzie. Państwa łacinników przetrwały prawie dwieście lat, całe pokolenia chrześcijan rodziły się i umierały na tamtych terenach. Nic ich nie różniło od śmiałych kolonistów greckich i fenickich, którzy w starożytności zakładali kolonie z dala od swoich ojczyzn. Teraz nie pozostało już nic ze świetnych, początkowych sukcesów. Upadło Hrabstwo Edessy, utracono dumne księstwo Antiochii, Jerozolima została zdobyta w 1244 roku, Saraceni stopniowo podbili cały Lewant, ostatni port, Akka padł w 1291 roku. Tak naprawdę jedynymi wygranymi są miasta włoskie — Wenecja i Genua, które czerpały przez lata ogromne zyski z handlu z państwami chrześcijańskimi na Wschodzie.

Pierwszy polski wirtualny dysk

Każdy użytkownik Internetu, który odwiedzi adres http://www.edysk.pl może zupełnie bezpłatnie założyć sobie własny internetowy dysk twardy o pojemności 25 MB (co 50 osoba dostaje w promocji pojemność aż 100 MB). Dzięki tej usłudze można wygodnie przechowywać swoje dane (dokumenty, zdjęcia, muzykę, itp.), mając do nich dostęp z dowolnego komputera podłączonego do Sieci. Aby umieścić pliki na wirtualnym dysku nie potrzeba żadnego dodatkowego oprogramowania, wystarczy tylko przeglądarka internetowa.

Największa baza wiedzy filmowej

Odwiedzając adres http://www.imdb.com, można znaleźć mnóstwo informacji z dziedziny filmu i kina. Oprócz nowości kinowych, Video i DVD, trailerów filmowych, i galerii zdjęć, serwis The Internet Movie Database oferuje bardzo wygodną wyszukiwarkę umożliwiającą szybkie znalezienie informacji na temat wybranego aktora, tytułu filmu, reżysera itp. Jeśli będziemy szukać informacji o danym aktorze, otrzymamy jego dane osobowe, rok i miejsce urodzenia, galerię fotosów z bardziej znanych produkcji z jego udziałem, czy chronologicznie ułożoną listę filmów w których brał udział. Serwis napisany jest w języku angielskim.

Misieć

Serwis dla kinomaniaków

Z adresem http://www.stopklatka.pl powinni dobrze zaprzyjaźnić się wszyscy polscy internauci zainteresowani kinem i filmami. Na stronach Stopklatki znaleźć można wszelkie niezbędne dla każdego kinomaniaka informacje, takie jak: premiery produkcji filmowych, informacje o filmach aktualnie granych w kinach, zapowiedzi, czy rankingi najlepszych i najchętniej oglądanych filmów. Obszerna część serwisu to galeria zdjęć i fotosów z filmów, wywiady, artykuły i felietony.

Również miłośnicy oglądania filmów w domowym zaciszu znajdą tu coś dla siebie – pokaźny dział serwisu poświęcony jest technice DVD i VIDEO.

Palmtopy

komputer w kieszeni?

Piotr Chlipalski

Rozglądając się w samolocie, czy w pociągu zauważamy coraz częściej ludzi wożących ze sobą mniejsze lub większe notebooki. Jeśli zajrzeć im przez ramię – do wykonywanych przez nich operacji często wystarczyłby ołówek i kartka papieru, w skrajnych wypadkach – kalkulator.

Oczywiście w zdecydowanej większości przypadków owoc owych, najprostszych nawet, operacji potrzebny jest w postaci elektronicznej. Czy jednak konieczne jest wożenie ze sobą kolejnej walizki, aby napisać parę zdań sprawozdania czy policzyć choćby i kilkanaście kolumn liczb?

Postępująca w imponującym tempie miniaturyzacja przynosi wygodniejsze rozwiązania. Wymagają mniej energii – zarówno pod względem zasilania urządzenia, jak i jego posiadacza, który miast kolejnej torby nosić będzie jedynie mieszczący się w kieszeni marynarki gadżet.

Pigułka historyczna

Na początku było Atari Portfolio. I nic wcześniej ni później nie zyskało sobie takiej sławy, jaką miało ono. Ten ważący pół kilograma palmtop (ze 128 Kb pamięci RAM, z systemem operacyjnym, zgodnym z DOS-em 2.11) do dziś ma wielu fanów. Świat palmtopów ulega jednak ciągłej ewolucji. Mocne procesory, kolorowe wyświetlacze, megabajty pamięci, zapis dźwięku – wszystko to w mieszczącym się w kieszeni marynarki, czy nawet koszuli, schludnym urządzeniu.

Z klawiaturą czy bez?

Pierwszą, rzucającą się w oczy, różnicą między palmtopami jest klawiatura, bądź jej brak. Używa się wówczas specjalnego ołówka, zaś nasze maleństwo troszczy się o rozpoznanie ręcznego pisma. Wystarcza kilka dni użytkowania, a nowy sposób wprowadzania danych stanie się dla nas równie prosty jak korzystanie z klawiatury.

Podstawowe aplikacje

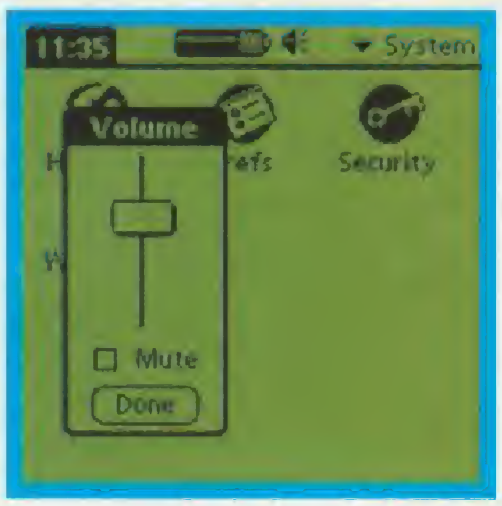
W kanon podstawowych aplikacji, jakie powinien oferować każdy palmtop wchodzą: edytor teksu, zaawansowany terminarz z alarmami, baza adresowa i kalkulator. W zależności od modelu, mniej lub bardziej rozbudowane. Idąc z duchem czasu coraz częściej dołącza się do tego zestawu możliwość korzystania z poczty elektronicznej i przeglądarkę stron WWW. Z racji posiadania własnego systemu operacyjnego, palmtopy pozwalają użytkownikowi dowolnie „dozbrajać" je w niezbędne aplikacje.

Systemy operacyjne

Trzy najpopularniejsze: Epoc, proponowany przez producenta Psionów, Palm OS, dostarczany przez Palm Computing oraz Microsoftowy Windows CE. Na ukończenia są prace nad pierwszym palmtopem „od urodzenia" wyposażonym w system Linux – dotychczas z różnym powodzeniem próbowano adaptować Linuksy, zastępując system oryginalny. Z wyjątkiem starszych modeli, użycie pamięci typu Flash pozwala na „podrasowywanie" urządzenia, gdy tylko pojawi się nowsza wersja systemu. Wystarczy połączyć je z komputerem stacjonarnym, by cieszyć się nowymi możliwościami (choć równie często błędami).

Oprogramowanie dodatkowe

Zastosowanie odmiennych systemów zaowocowało zróżnicowaniem oprogramowania. Najbardziej przyjazne środowisko stworzyli programiści Palm Computing. Rynek oprogramowania dla maszyn opartych na Palm OS zdecydowanie wyprzedza konkurencję, oferując tym samym użytkownikom niemal wszystko, o co tylko poproszą. Polskie litery, czy nawet cały system po polsku jeszcze kilka lat temu będący poważnym problemem, dziś jest jedynie kwestią dokładniejszych poszukiwań w Sieci, ewentualnie wydania paru złotych. Kupując nowe urządzenie często dostajemy taki system w pudełku.



Kolorowy wyświetlacz

Pierwsze palmtopowe wyświetlacze nie oferowały zbyt imponujących możliwości. Prosty tryb tekstowy, ewentualnie dwukolorowa grafika w nienajlepszej rozdzielczo-

Pentagram OpenXL Serial

Firma Pentagram co jakiś czas wprowadza na rynek udoskonalone wersje swoich produktów, o czym mogłem się przekonać, gdy do testów dostałem OPenXL – bezprzewodowy tablet graficzny podłączany do komputera przez port COM.

Dysponuje on całkiem przyzwoitymi parametrami. Ilość poziomów nacisku – 512, dokładność – 0,42 mm maksymalna wysokość odczytu – 8 mm. Razem z nim dostajemy bezprzewodowe pióro, bezprzewodową mysz, sterowniki, komplet baterii. Prosty program konfiguracyjny ułatwia ustawienie sposobu przyciskania się kursora myszy. Mamy do wyboru dwie możliwości: bezwzględny, gdzie kazdy punkt tabletu odpowiada punktowi na monitorze (np. jeśli przyłożymy pióro do lewego górnego rogu tabletu, to kursor pojawia się sam w lewym górnym rogu monitora) i względny, gdzie kursor przesuwamy, przemieszczając pióro po tablecie. Bardzo dobrym pomysłem było pokrycie tabletu przeźroczystą grubą folią, pod którą możemy podłożyć rysunek, który chcemy skopiować.

Jeżeli chodzi o wygodę użytkowania, to nie mam żadnych zastrzeżeń, chociaż mysz można byłoby sobie darować. Nie jest zła, ale zupełnie niepotrzebnie zajmuje dodatkowe miejsce na biurku. Trzeba ją odłożyć, kiedy chcemy skorzystać z pióra. Na nieszczęście mysz działa tylko w komplecie z tabletem wykorzystywanym jako podkładka. Nie jest to dobre rozwiązanie i niepotrzebnie podnosi koszty.

Sprzęt sprawuje się bardzo dobrze i z pewnością można go polecić wszystkim, którzy chcieliby wyżyć się graficznie, a zwykła kartka i ołówek przestały już im wystarczać.

Do testów dostarczył:
Multimedia Vision
www.multimedia.com.pl
Cena: 490 zł

LEsio

Telewizor w PeCecie

Karta telewizyjna jest ciekawym urządzeniem pozwalającym na oglądanie ulubionych programów wprost na ekranie monitora. Jeśli ktoś jest posiadaczem takiej karty i chciałby maksymalnie wykorzystać jej możliwości, wybrać najlepsze oprogramowanie, dowiedzieć się, jak nagrywać programy na dysk i jak je obrabiać, koniecznie powinien odwiedzić adres http://www.tvmania.pl. Serwis umożliwia m. in. pobranie wielu ciekawych i użytecznych programów do obsługi tunerów TV i najnowszych sterowników do wybranych modeli tunerów TV.

Odwiedzając strony TVMania, internauta dowie się dodatkowo, co ciekawego dzieje się w naszym telewizyjnym światku. Można zapoznać się z najnowszymi informacjami na temat krajowych platform cyfrowych i podzielić się swoimi uwagami z innymi maniakami telewizji.

Wszystko co powinieneś wiedzieć o DVD

Osoby zainteresowane tworzeniem własnych filmów, które można oglądać na stacjonarnych odtwarzaczach DVD, powinni odwiedzić serwis VCDHelp dostępny pod adresem http://www.vcdhelp.com. Na stronach serwisu znaleźć można niezbędne informacje na temat tworzenia, konwersji i samodzielnego wypalania filmów w formacie VideoCD i Super VideoCD. Oprócz instrukcji opisującej krok po kroku, jak przekonwertować własny film np. z kamery video, serwis oferuje możliwość pobrania niezbędnego oprogramowania.

Odrębny dział serwisu stanowi pokaźna baza danych, w której zgromadzono informacje na temat wielu modeli stacjonarnych odtwarzaczy DVD. Pokaźny zbiór odnośników zgromadzonych na stronach serwisu prowadzi do innych witryn poświęconych technice DVD i amatorskiemu tworzeniu filmów VCD i SVCD.

Wielki Brat w TVN

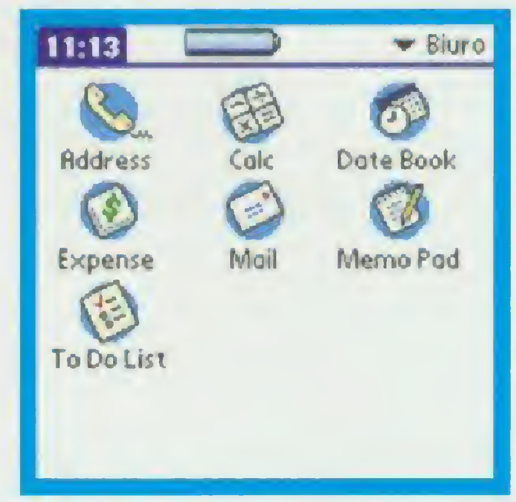
Od marca, odwiedzając strony telewizji TVN pod adresem http://www.bigbrother.tvn.pl, każdy internauta będzie mógł śledzić losy osób biorących udział w polskiej edycji programu Big Brother. Jeśli komuś nie będzie wystarczało codzienne podglądanie ludzi na ekranie własnego telewizora, będzie mógł to samo robić dzięki kilku zainstalowanym w domu Wielkiego Brata kamerom internetowym nadającym na żywo. Dodatkowo w Internecie znaleźć będzie można szczegółowe informacje o domu BB, uczestnikach programu, przebiegu castingu, zasadach głosowania. Niektóre informacje aktualizowane będą kilka razy na godzinę. Ponadto dostępne będzie archiwum materiałów filmowych, różnego rodzaju konkursy internetowe, informacje o pracy ekipy realizacyjnej, możliwość zakupu koszulek, kubków i innych gadżetów z napisem „Big Brother". Do grona sympatyków programu dołączyć będzie można w internetowej kawiarence i grupie dyskusyjnej.

Misieć

ści. A dziś? Producenci prześcigają się w oferowaniu czułych na dotyk, kolorowych wyświetlaczy o doskonałym kontraście, pozwalających na odtwarzanie klipów wideo. Nie dziwią dedykowane poszczególnym modelom mini-kamery, ani współpraca z cyfrowymi aparatami. Jednak nic za darmo – pobór mocy takich „filmowych" cacek jest odpowiednio większy.

Pamięć

Do niedawna parę megabajtów pamięci w zupełności wystarczało, ale dziś, gdy procesory montowane w palmtopach pozwalają m. in. na dekompresowanie plików MP3, czy odtwarzanie wspomnianych wyżej plików wideo, zapotrzebowanie na pamięć wzrosło. Większość urządzeń ma możliwość rozbudowy o kartę CompactFlash czy SmartMedia. 64, 128 czy nawet 256 MB pamięci w palmtopie w połączeniu z wchodzącą coraz większymi krokami technologią Bluetooth, czyni zeń ciekawą alternatywę dla tradycyjnych sposobów przenoszenia danych. W chwili obecnej pozwala wykorzystać go jako przenośny odtwarzacz MP3, bądź podręczną bibliotekę...



Zasilanie

Zasilanie to kolejny atut ręcznych komputerów. Nie posiadają one żadnych mechanicznych części (dysków, wentylatorów, CD-ROM-ów), które wymagałyby sporego dopływu energii. Para „paluszków" wystarcza na wiele tygodni użytkowania. Coraz częściej montowane akumulatory litowo-jonowe pozwalają prawie zupełnie zapomnieć o problemach z zasilaniem; stacja dokująca urządzenia przejmuje rolę ładowarki, a brak efektu pamięciowego akumulatora pozwala „doładowywać" urządzenie do woli. W praktyce oznacza to doładowanie go od czasu do czasu, względnie pozostawianie na noc, na biurku. O tym, jak w zestawieniu z palmtopami wypadają notebooki nie trzeba wspominać.

Synchronizacja z PC

Kopie zapasowe zgromadzonych danych, synchronizacja z aplikacjami typu PIM (Personal Information Manager), jak Lotus Organizer czy Outlook Express, konwersja dokumentów pakietu Office, dostęp do Internetu, to tylko niektóre z możliwości oferowanych przy połączeniu palmtopa z „dużym komputerem".

Internet wszędzie, gdzie jesteś.

Jeżeli nawet w danej chwili nie masz dostępu do telefonu komórkowego, czy tradycyjnej linii telefonicznej, możesz spokojnie odpowiedzieć na wcześniej pobraną pocztę, poczytać grupy dyskusyjne, przejrzeć ściągnięte wcześniej strony www. Po powrocie do domu wystarczy spiąć palmtopa z „dużym" komputerem i wysłać

w świat napisane wcześniej listy, pobierając kolejną paczkę wiadomości.

Palmtop a GSM

Większość produkowanych w ostatnich latach palmtopów standardowo wyposażona jest w port podczerwieni – nie stwarza więc problemu połączenie ich z telefonem komórkowym posiadającym taki interfejs. Producenci często dbają również o możliwość łączenia ich zabawek. Na rynku dostępne są kable linkujące dla poszczególnych modeli telefonów. Obsługa książki adresowej, SMS-ów, dostęp do Internetu, wysyłanie faksów, wszystko to jest w zasięgu ręki.

Wynalazek Guttenberga to przeszłość.

Palmtopy okazały się doskonałymi czytnikami e-booków. Momentalnie pojawiły się konwertery popularnych formatów, pozwalające na posiadanie w każdej chwili przy sobie ulubionych książek, publikacji, gazet.. Niewielki, doskonale skontrastowany ekran idealnie nadaje się do czytania, zaś elastyczność dostępnego oprogramowania pozwala na dostosowanie „e-książki" do swoich potrzeb.

Gry, gry, gry

Nie brak palmtopowej rozrywki – mnogość gier specjalnie dla nich pisanych oraz na wielu z nich emulatory GameBoya czy nieśmiertelnego ZX Spectrum, zadowolić powinna nawet najwybredniejszych graczy. Samotne chwile na przystankach, w środkach komunikacji miejskiej, czy w deszczowe dni pod namiotem, nie będą się już nigdy więcej dłużyć.

Komu palma?

Komu to tak naprawdę potrzebne? Każdemu, kto potrzebuje dostępu do skrzynki e-mail, możliwości edycji dokumentów, arkuszy kalkulacyjnych. Wyższość palmtopa nad papierowym terminarzem, czy nawet notebookiem przejawia się w tym, iż żaden z nich nie przypomni sam z siebie, że coś w nim zapisaliśmy... I kto będzie wyciągał notebooka by sprawdzić, jaki jest numer telefonu znajomego?

Po wtóre, żaden liczący się gadżetoman nie może pokazać się w towarzystwie bez palmtopa, ale to już zupełnie inna historia...

Trust Gamer Network Kit USB

Jakiś czas temu firma Trust wpadła na pomysł, że do połączenia kilku komputerów w sieć, nie są potrzebne karty sieciowe i koncentrator. Można do tego celu wykorzystać złącza USB, co pozwoliło na stworzenie produktu pod nazwą Gamer Network Kit USB. W jego skład wchodzi kabel USB, kabel mostkujący, instrukcja i płyta CD ze sterownikami działającymi pod oprogramowaniem Windows 98/ME/2000. Instalacja jest bardzo prosta.

Przetestowałem sieć w kilku grach i muszę powiedzieć, że wszystko działa tak, jak tego można oczekiwać. Transfer danych (maks. 12 MB/s) spokojnie wystarcza do zabawy grami, przesyłania plików między komputerami, czy sprawnego korzystania ze wspólnej drukarki. Można pracować, jak w klasycznej sieci peer-to-peer. Jeśli chcielibyśmy połączyć większą ilość komputerów (maks. 17 stacji), wtedy potrzebny będzie koncentrator USB z własnym zasilaczem.

Gamer USB Kit to produkt przeznaczony dla użytkowników, którzy szybko i bezboleśnie (bez kłopotliwej instalacji kart sieciowych) chcą połączyć ze sobą dwa komputery. Wątpliwości może budzić cena. Mniej komfortowe rozwiązanie – dwie karty sieciowe i kawałek kabla, to wydatek trzykrotnie mniejszy.

Do testów dostarczył: TORNADO 2000 S. A.
www.tornado.com.pl
Cena 280 zł z VAT.

LEsio

Odtwarzacz DivX ;-)

W lutowym numerze Resetu został już opisany system kompresji filmów DivX, jednak dla tych, którzy ominęli ten artykuł przypomnę, że umożliwia on takie "zagęszczenie" filmu, aby bez problemu można było go zmieścić na zwykłej płycie CD. Dzięki temu filmy można odtwarzać na domowych komputerach i przesyłać je Internetem. Zaowocowało to falą piractwa, porównywalną do tej, wywołanej przez format MP3. Nieuregulowany status prawny DivX-a zniechęcał producentów do wyprodukowania stacjonarnego odtwarzacza. Pierwsza wyłamała się firma RITEC, prezentując urządzenie odtwarzające płyty DVD, MP3 i DivX.

Wygląd Riteca przypadnie do gustu każdemu. Zaletą są wyraźnie opisane przyciski i niezłej jakości wyświetlacz. Wadą jest brak wyjścia słuchawkowego. Z tyłu producent umieścił jedno gniazdo Euro, wyjście optyczne, wyjście video oraz wyjście analogowe do sygnału Dolby. Urządzenie dobrze radzi sobie z czytaniem płyt CDRW i płyt CDR 90 min. Przy odtwarzaniu plików MP3 mamy możliwość przeskakiwania pomiędzy podkatalogami (Ritec czyta pliki do 7 katalogów w głąb). Przy odtwarzaniu filmów DVD i DivX, oprócz funkcji standardowych mamy do dyspozycji zoom i odtwarzanie poklatkowe, co pozwala na zrobienie pokazu slajdów dla całej rodziny. Wszystkie dodatkowe funkcje dostępne są tylko z pilota. Ciekawie rozwiązano problem napisów podczas wyświetlania filmów DivX - trzeba je nagrać na płytę w pliku tekstowym z odpowiednim rozszerzeniem, co jest dosyć dokładnie opisane w instrukcji obsługi. Jakość dźwięku i obrazu jest więcej niż dobra, praktycznie nie widać różnicy między filmem zapisanym na DVD a skompresowanym do formatu DivX.

Reasumując, jest to rewelacyjne urządzenie w cenie przyzwoitego odtwarzacza DVD. Polecam.

Do testów dostarczył: FirstApril
www.firstapril.com.pl
Cena 2000 zł z VAT

HARDWARE

DYSKI TWARDE

Od dłuższego czasu planowałem przeprowadzenie wnikliwego testu porównawczego dysków twardych. Na ich ceny wpływa nie tylko pojemność, która nie jest wcale najistotniejsza, o czym mogli przekonać się niegdyś użytkownicy dysków Quantum Bigfoot – zawodnych, powolnych i przypominających gabarytami napęd CD-ROM. Kupując nowy dysk, trzeba zwrócić uwagę na takie parametry jak czas dostępu do danych, prędkość obrotowa talerzy dysku, wielkość pamięci cache i rodzaj zastosowanego interfejsu.

Średni czas dostępu podawany w milisekundach oznacza szybkość z jaką dysk twardy jest w stanie przesunąć głowicę, by odczytać lub zapisać informację. Wraz ze wzrostem prędkości obrotowej talerzy (RPM) rośnie transfer i maleje czas dostępu. Pamięć cache powstała po to, by usprawnić odczyt/zapis plików. Każdy dysk twardy ma własną pamięć podręczną (nowe dyski mają cache o wielkości 2 MB), pozwalającą na buforowanie danych, co znacznie przyśpiesza zapisywanie małych plików.

INTERFEJSY

W szerokim użyciu są dwa główne standardy podłączania dysków twardych do komputera – ATA (znany również jako IDE) i SCSI. Zajmę się tylko standardem ATA – jest on tańszy i zdecydowanie bardziej adekwatny do zastosowań domowych. Istnieje kilka odmian ATA różniących się prędkością przesyłanych danych. Zwykle ATA potrafi przesłać dane z prędkością 16,7 MB/s, ATA33 (znany również jako Ultra DMA 33) przesyła dane z szybkością 33 MB/s, ATA 66 (Ultra DMA 66) – 66 MB/s i ATA 100- 100MB/s (są to tylko transfery teoretyczne z talerza do buforu – w praktyce nigdy nie udało się osiągnąć tych prędkości na drodze dysk->RAM).

Po tym przydługim wstępie warto pokazać jak to wszystko wygląda w praktyce. Każdy z trzynastu dysków, które otrzymałem, przeszedł trzy testy pokazujące szybkość odczytu danych i średni czas dostępu (program HD Tach), ogólną wydajność dysku (program Sisoft Sandra) oraz szybkość z jaką dysk potrafi skopiować między katalogami 16 tysięcy plików o łącznej wielkości 1,3 GB. Wszystkie dyski twarde testowałem na komputerze z płytą główną Asus AV7 i kontrolerem ATA 100 firmy Promise.

LEsio

Dyski do testów udostępnili:
UltraMedia www.ultramedia.com.pl
Action www.action.com.pl
Westtech www.westtech.com.pl
ACD

Dane techniczne dysków:

Firma	IBM	IBM	CAVIAR	CAVIAR	SEAGATE	MAXTOR	FUJITSU	SEAGATE	FUJITSU	IBM	SEAGATE	SEAGATE
Typ dysku	DESKSTAR DTLA 307075	DESKSTAR DTLA 307030	WD300BB	WD200BB	BARRACUDA ATA III ST 320414A	5 4098U8	MPF 3153AH	BARACUDA ATA II ST 320420A	MPF 3204AH	DESKSTAR DTLA 305030	U5 ST320413A	U8 ST34313A
pojemność GB	75	30,7	45	30	20	20	40	15	20,4	20,48	30	20	4,3
obroty/s [RPM]	7200	7200	7200	7200	7200	7200	7200	7200	7200	7200	5400	5400	5400
Interfejs ATA	100	100	100	100	100	66	66	66	66	66	100	100	66
cena z VAT	1 695,00 zł	699,00 zł	795,00 zł	709,00 zł	525,00 zł	542,00 zł	780,00 zł	550,00 zł	550,00 zł	620,00 zł	619,00 zł	474,00 zł	340,00 zł
ile zł za 1 MB	22.60 zł	22,77 zł	17,67 zł	23,63 zł	26,25 zł	27,10 zł	19,50 zł	36,67 zł	26,90 zł	30,27 zł	20,63 zł	23,70 zł	79,07 zł

Informacje ze świata Pingwinów

Pod adresem http://www.linuxnews.pl wszyscy zainteresowani systemem operacyjnym spod znaku pingwina znajdą ciekawe z nim najnowsze informacje i ciekawostki. Oprócz porad i felietonów, użytkownicy Internetu mogą wymieniać się swoimi uwagami i zapytaniami dotyczącymi problemów z obsługą, konfiguracją i instalacją Linuxa.

Na desce po śniegu

Choć sezon zimowy w tym roku skończył się zanim na dobre się zaczął, osoby zainteresowane białym szaleństwem na deskach snowboardowych powinny odwiedzić strony Internetowego Serwisu Snowboardowego dostępne pod adresem http://www.snowboard.pl. Oprócz technicznych informacji o deskach, serwis dostarcza informacje o sprzęcie dostępnym na naszym rynku wraz z adresami dystrybutorów, sklepów, serwisów i szkółek, w których można nauczyć się jazdy na desce. Znajdziemy tu również giełdę, która umożliwia kupno i sprzedaż sprzętu sportowego, informacje o wyjazdach i imprezach snowboardowych oraz pokaźną galerię fotografii z desek i okolic. Ze

Serwis Astronomiczny

Miłośnicy patrzenia w gwiazdy powinni odwiedzić serwis astronomiczny znajdujący się pod adresem http://www.strony.pl/astronomia. Można tam znaleźć wiele fascynujących informacji. Począwszy od bardzo ogólnych, takich jak budowa układu słonecznego, ciał niebieskich, teorie powstania nieba, informacje o gwiazdozbiorach i meteorach, a skończywszy na biografiach postaci i naukowców związanych z astronomią. Dział nowości prezentuje aktualne wydarzenia związane z astronomią, m. in. poczynania sondy NEAR badającej asteroidę Eros, czy montaż kolejnych modułów stacji kosmicznej Alfa. W dziale download można pobrać wiele ciekawych programów i plików związanych z astronomią. Forum dyskusyjne powala na wymianę komentarzy z innymi osobami zainteresowanymi „gwiezdną" tematyką.

Sporty ekstremalne

Jeśli komuś nie wystarczają już gry komputerowe, ma dobrą kondycję fizyczną i pragnie przeżyć coś więcej, powinien odwiedzić znajdujący się pod adresem http://www.adrenalina.pl serwis poświęcony sportom ekstremalnym. Może wybierze on dla siebie coś interesującego spośród opisywanych tam dyscyplin. Do wyboru m. in. paralotniarstwo, narkowanie, kolarstwo górskie, narciarstwo i snowboarding, surfing, paintball, wspinaczka, kajaki górskie, rolki i carving. Oprócz informacji na temat samych sportów, serwis pozwala również na zapoznanie się z relacjami z zachwycających przez, które odbyły się w kraju i za granicą. Przygotowano przez autorów serwisu mini-słowniczki wybranych dyscyplin pozwalają wyjaśnić trudniejsze zwroty. Wiosła w dłoń, lina do stóp, spadochron na plecy i na najbliższą skałę!

Misieć

TESTY (HD Tach, Sisoft Sandra i kopiowanie danych)

Firma	IBM	IBM	IBM	DESKSTAR DTLA	DESKSTAR DTLA	WD200BB	BARRACUDA ATA III	MAXTOR	FUJITSU	SEAGATE
Typ dysku	DESKSTAR DTLA 307075	DESKSTAR DTLA 307075	DESKSTAR DTLA 307045	DESKSTAR DTLA 307075	DTLA 307030		ST 320414A	5 40910H	MPF 3153AH	BARACUDA ATA II ST 320420A
Czas dostępu ms	8,5	9,3	9	11,7	11,6	11	10,3	11,5	10,3	11,3
odczyt max kbps	38916	37119	38521	33132	33277	41505	30378	29400	29806	29560
odczyt min kbps	32140	26797	27969	24369	24370	30186	21141	22300	27050	32213
Przeciętnie kbps	35735	34938,9	35735,6	26028	26082	38761,9	28318,5	27796	28413,1	31690
burst read Mbps	85,3	86,8	86	83,5	84,4	80,2	58,1	50,8	49,8	51,1
Sisoft Sandra	24944	24008	22428	21743	21958	25409	20386	19604	19845	20255
kopiowanie (minuty)	3:17	3:18	3:20	3:28	3:37	4:01	4:16	4:17	4:24	4:25

Firma	SEAGATE	SEAGATE	SEAGATE	SEAGATE	SEAGATE	SEAGATE	SEAGATE	SEAGATE	SEAGATE	SEAGATE
Typ dysku	ST 320420A	ST 320420A	ST 320420A	ST 320420A	ST 320420A	ST 320420A	ST 320420A	ST 320420A	ST 320420A	ST 320420A
Czas dostępu ms	11,3	11,2	15,8	16,2	16,2	16,2	16,2	16,2	16,2	16,2
odczyt max kbps	29560	32213	31690	28111	28111	28111	28111	28111	28111	28111
odczyt min kbps	19124	26117	27853	13118	13118	13118	13118	13118	13118	13118
Przeciętnie kbps	28312,6	29612,3	30164	19305,5	19305,5	19305,5	19305,5	19305,5	19305,5	19305,5
burst read Mbps	51,1	86	67,6	47,6	47,6	47,6	47,6	47,6	47,6	47,6
Sisoft Sandra	19620	20255	20842	13903	13903	13903	13903	13903	13903	13903
kopiowanie (minuty)	4:25	5:26	6:03	7:38	7:38	7:38	7:38	7:38	7:38	7:38

Jeżeli nie chce Ci się analizować powyższych cyferek, to zwycięzcami w poszczególnych kategoriach zostali:

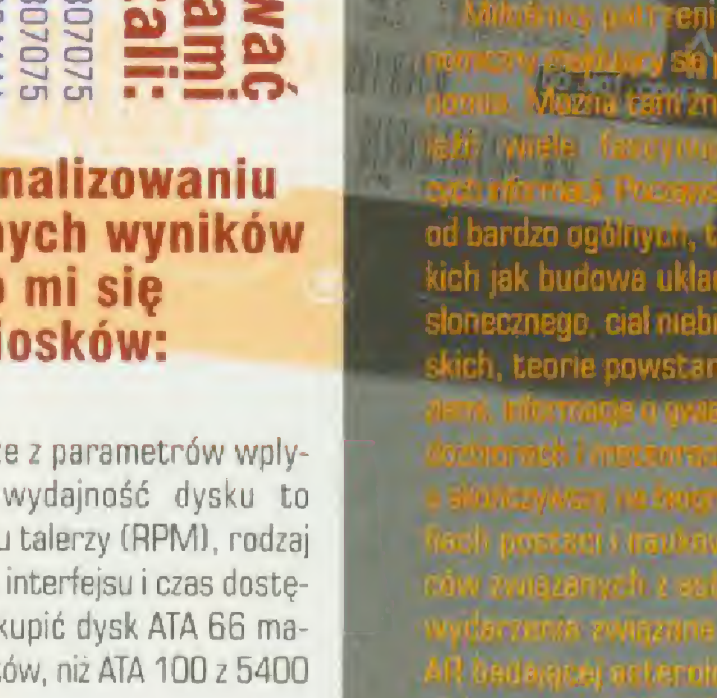
Kopiowanie danych – IBM DESKSTAR DTLA 307075
najlepszy czas dostępu – IBM DESKSTAR DTLA 307075
HD TACH max – SEAGATE BARRACUDA ATA III ST 320414A
HD Tach average – SEAGATE BARRACUDA ATA III ST 320414A
HD Tach burst read – IBM DESKSTAR DTLA 307030
Sisoft Sandra – SEAGATE BARRACUDA ATA III ST 320414A
najtaniej za 1 MB – IBM DESKSTAR DTLA 307045

Po przeanalizowaniu otrzymanych wyników nasunęło mi się kilka wniosków:

Najważniejsze z parametrów wpływających na wydajność dysku to szybkość obrotu talerzy (RPM), rodzaj zastosowanego interfejsu i czas dostępu. Lepiej jest kupić dysk ATA 66 mający 7200 obrotów, niż ATA 100 z 5400 obrotów.

Najlepszy stosunek pojemności do ceny mają dyski o pojemnościach 30-45 GB.

Jeżeli chciałbyś kupić dobry, szybki dysk to bezkonkurencyjne są wszystkie dyski firmy IBM z serii DESKSTAR lub najnowszy dysk firmy Seagate Barracuda ATA III Polecam dyski IBM z powodu lepszego stosunku pojemności do ceny.



Można trochę poprawić wydajność swojego dysku poprzez ustawienie pliku wymiany (swap file) na stały i przestawienie typu używanego komputera, z desktop na serwer. Obie opcje dostępne są we właściwościach systemu Windows.

Burst read pokazuje maksymalną przepustowość danych (ang. motor odczytuje z dysku twardego przy danym typie kontrolera ATA.

Nie jestem historykiem

Praca badacza historii kojarzy się z zakurzonymi bibliotekami i tonami szpargałów. W szkołach uczniowie znudzeni są zapamiętywaniem nic im nie mówiących dat i nazwisk. Programy historyczne realizowane są najczęściej według tej samej zasady. Przed kamerą staje prowadzący, który przeplata swój nudny wykład długimi ujęciami kamery wędrującej po studiu bądź muzeum. Spośród rozmaitych produkcji tego typu wyróżniają się programy Bogusława Wołoszańskiego. Najsłynniejszy z nich to „Sensacje XX wieku". Autor wyjaśnia rozmaite zagadki minionego stulecia, często zaskakując widzów, a interpretacje i przyjęta przez niego formuła śledztwa prowadzonego w rozmaitej scenerii (takich jak okręt podwodny czy podziemne fortyfikacje) sprawiają, że program ogląda się jak dobry kryminał. Bogusław Wołoszański jest również autorem kilku książek o podobnej tematyce: „Ten okrutny wiek", „Tajna wojna Adolfa Hitlera".

Z Bogusławem Wołoszańskim rozmawiają TRYCKI I SKURAK

Reset: Jest Pan twórcą serii programów poświęconych historii pt. „Sensacje XX wieku" Kiedy zaczęła się Pańska fascynacja czasami minionymi?

Bogusław Wołoszański: Chyba nigdy się nie zaczęła, zawsze była. Sądzę, że to jest efekt czasów, kiedy były dwie historie: oficjalna, pełna białych plam, zwykłych fałszerstw i druga, nieoficjalna przekazywana z ust do ust, niestety bardzo niepełna, oparta na często wypaczonych przekazach, przefiltrowana przez sito opowiadających. Dlatego chciałem dowiedzieć się, jaka ta historia była naprawdę. Przyznaję, że jej poznawanie dostarcza wielu rozczarowań, ponieważ dojście do prawdy bywa po prostu niemożliwe.

R: Kiedy narodził się pomysł „Sensacji XX wieku"?

B. W.: W 1983 roku. Coś ciekawego zawsze rodzi się, kiedy spotykamy mądrych ludzi. Otwierają nam głowę, podsuwają dobre pomysły, a nie ma nic gorszego, niż przebywanie w otoczeniu głupców. „Sensacje XX wieku" to wynik rozmów, spotkań i wspólnej pracy z panią Rosel-Kicińską szefową redakcji oświatowej TVP, która bardzo chciała, aby programy oświatowe miały charakter widowisk. Przyznam się, że jednak dopiero po dwudziestu latach udało mi się w pełni zrealizować tę ideę, to znaczy zrobić program z udziałem znanych aktorów, z ekipą filmową. W ten sposób „Sensacje XX wieku" stały się rekonstrukcją wydarzeń historycznych.

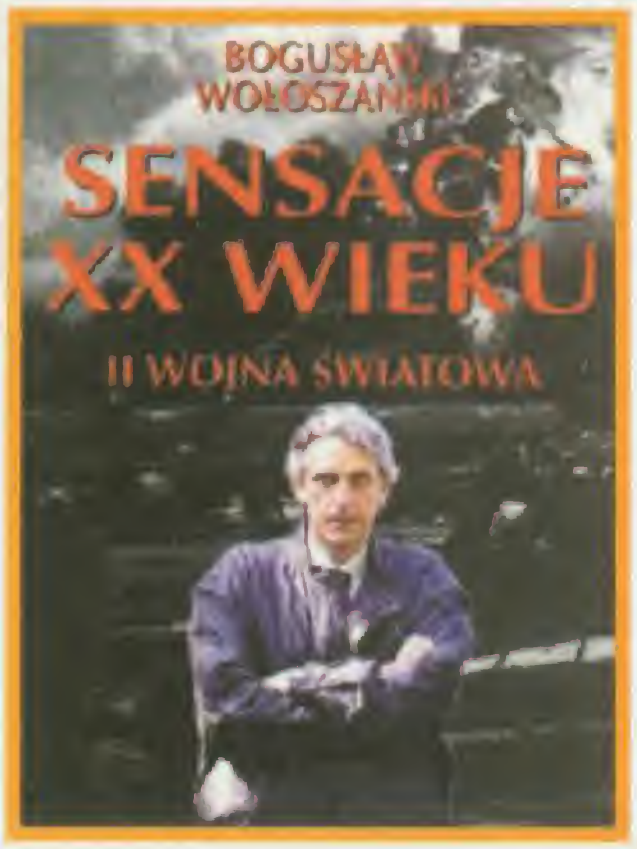
R: Kojarzenie przez Pana niektórych faktów historycznych często zaskakuje...

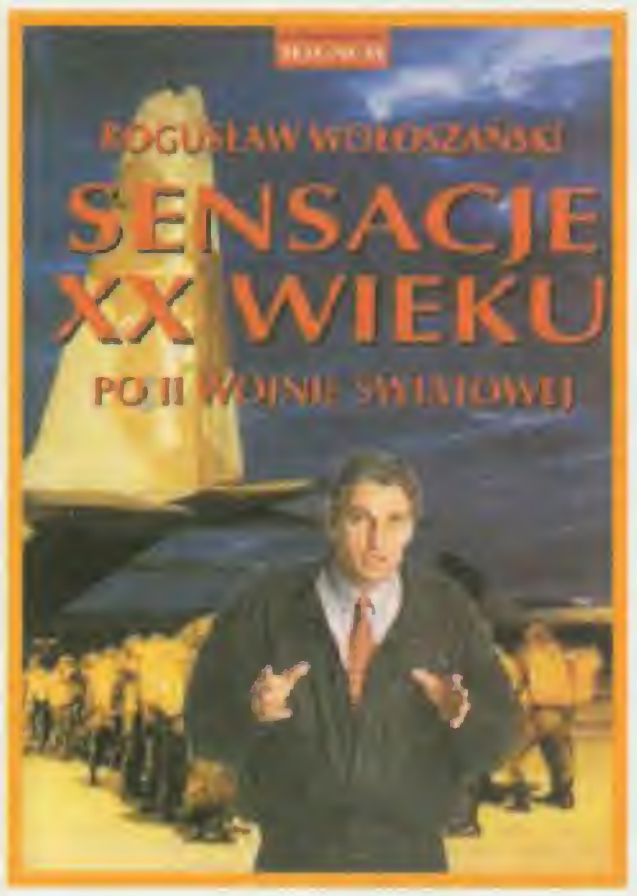
B. W.: Praca badacza historii przypomina pracę detektywa. Wszystko wymaga sprawdzenia. Jeden świadek, jedna notatka jeszcze nic nie znaczą. Musi być to obudowane zeznaniami innych ludzi, kolejnymi materiałami, abyśmy mogli powiedzieć, że to wydarzenie zaistniało. Wtedy właśnie rozpoczyna się dla mnie przygoda z historią.

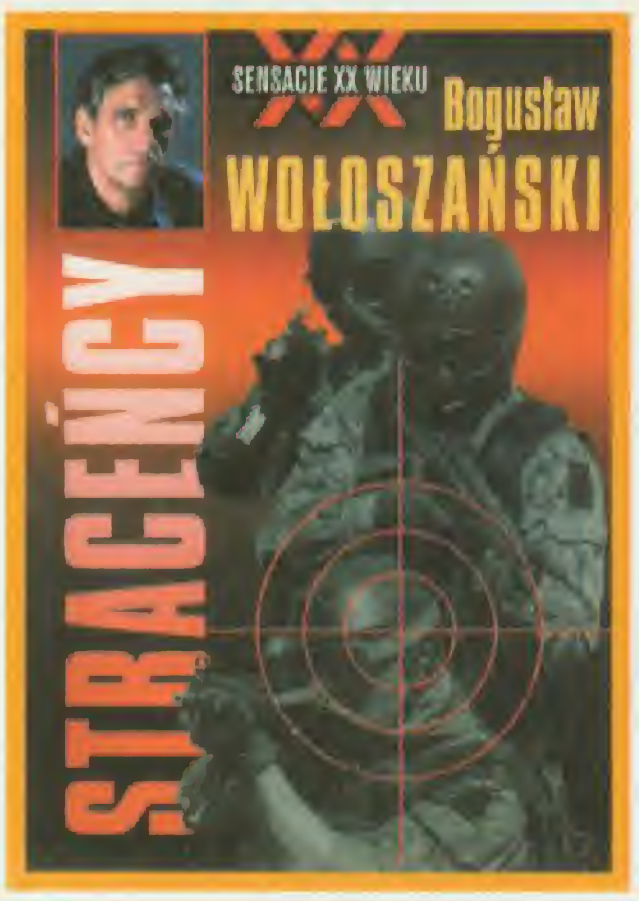
R: Jakie postacie historyczne uważa Pan za najbardziej kontrowersyjne?

B. W.: Włoskiego dyktatora Benita Mussoliniego. Mussolini był bardzo tragiczną postacią. Początkowo wielbiony przez naród, później znienawidzony. Jego rządy przyniosły wspaniałe efekty gospodarcze: program socjalny, osuszenie bagien pontyjskich. Ale w pewnym momencie przyłączył się do Hitlera i zapłacił za to życiem.

ODŁOŻY PERIODYK WYINDYWIDUALIZOWANY Z MAGAZYNU Reset, nr 04, kwiecień 2001







R: W Pańskim wydaniu historia jest pełna pasji. Co Pana w niej najbardziej fascynuje?

B. W.: Mnie interesują procesy. Staram się spojrzeć na historię jako na pewien ciąg wydarzeń. Aby to dobrze ukazać, schodzę do bardzo wielkiego szczegółu, bo wtedy ta historia żyje. Jeżeli np. wiemy jak wyglądał człowiek, który za czymś stoi, wtedy historia nie jest jedynie zapisem. Dlatego zabiegam, aby w moich książkach ukazywało się jak najwięcej zdjęć ludzi. Nie chcę, aby bohater wydarzeń był pustym nazwiskiem.

R: Dlaczego, poza jednym programem opowiadającym historię średniowiecza, nie sięga Pan do historii dawniejszej niż II wojna światowa?

B. W.: No cóż, są to bądź co bądź „Sensacje XX wieku". Przyznam, że często przychodzą do mnie listy i otrzymuję telefony od telewidzów, którzy pamiętają program z Gniewa i poszukiwanie średniowiecznych lochów. Program wyemitowano o jakiejś nieludzkiej godzinie. Pomimo to okazało się, że był bardzo dobrze przyjęty. Pomimo, że minęły od tego czasu 2-3 lata, ludzie nadal pytają, dlaczego takiego programu nie ma. Ano nie ma, wydaje mi się, że już na to odpowiedziałem. Bardzo chciałbym zrobić program pt. „Trybunał Stanu". Wychodzę z założenia, że wszyscy politycy, czy to w średniowieczu, czy w okresie międzywojennym, czy dzisiaj, muszą ponosić odpowiedzialność za to, co robią. Chciałbym postawić ich przed „trybunałem stanu". Wyobrażam sobie to tak – są dwa zespoły, z których jeden broni polityka, a drugi go oskarża, a „dwunastu gniewnych" ich osądza. Przed takim trybunałem chciałbym postawić Józefa Becka, marszałka Edwarda Rydza-Śmigłego, Tadeusza Bora-Komorowskiego, i wielu innych.

R: Czy przypomina Pan sobie jakąś nietypową sytuację, która szczególnie zapadła Panu w pamięć podczas realizacji programu?

B. W.: Rzecz działa się w Muenster, gdzie po raz pierwszy zobaczyłem niemiecki, ciężki czołg uznawany za najlepszą konstrukcję na świecie, „Tygrysa królewskiego" i chciałem koniecznie wejść do jego wnętrza. Jednak właz, przez który można było się dostać do środka, był zamknięty na kłódkę. Dowódca szkoły wojsk pancernych z rezerwą podchodził do naszych odwiedzin. Dostał polecenie oprowadzenia polskiej ekipy, więc to zrobił. Ja tymczasem stanąłem obok niego i zapytałem, czy kultywują tradycję gen. Heinza Guderiana, twórcę potęgi niemieckich wojsk pancernych, który przecież wykładał w tej szkole. Na to jemu oczy się troszeczkę otworzyły. Zaczęliśmy rozmawiać o Guderianie, o jego korpusie, o walkach w Polsce. Skończyłem słowami, że szkoda, iż nie mogę wejść do tego czołgu. Na to tenże pułkownik mówi: „chwileczkę". Zdjął z pancerza nożyce do cięcia drutu, dał mi je mówiąc: „tnij pan kłódkę". Klucza bowiem nie miał. Gdzieś się zapodział. W ten sposób dostałem się do wnętrza Ttygrysa.

R: Czy czas weryfikuje Pana poglądy i hipotezy, jakie Pan stawia w swoich programach?

B. W.: Nie tyle weryfikuje, co rzuca nowe światło na wiele zagadnień. Tak stało się w przypadku sprawy konstrukcji radzieckiej bomby nuklearnej. Opublikowany niedawno pamiętnik radzieckiego oficera wywiadu, Pawła Sudopłatowa, weryfikuje wiele z wcześniejszych tez. Dopiero teraz dowiadujemy się jak Fermi i Oppenheimer współpracowali z radzieckim wywiadem i jak wiele program rosyjskich badań nuklearnych zawdzięcza szpiegom.

R: Czego Pan się najbardziej obawia jako miłośnik historii?

B. W.: Tego, że odchodzą, albo odejdą ludzie, którzy są świadkami historii i nie pozostawiają po sobie opisu jej tajemnic. Co wie np. gen. Czesław Kiszczak, prezydent Lech Wałęsa, a czego jeszcze nie wie nikt? Jakie tajemnice zabrał ze sobą do grobu Wiesław Gomułka?

R: Nad czym Pan obecnie pracuje?

B: W.: Przede mną podróż do Sarowa, w samo serce radzieckiego programu nuklearnego. Obawiam się jednak, że w atmosferze nie najlepszych stosunków polsko-rosyjskich moje plany mogą spalić na panewce. Niestety chłód dyplomatyczny między dwoma krajami odbija się na każdym z nas. Myślę o książce, która pokazywałaby narodziny zimnej wojny, kiedy koalicja budowana przeciw Hitlerowi rozpadła się i państwa zaczęły się zwalczać. To była praktycznie trzecia wojna światowa. Nie wiem tylko, czy skompletuję wszystkie potrzebne materiały, zwłaszcza z Węgier, Czech i Słowacji. Potrzebne dokumenty zdobywam samodzielnie, dlatego na następną publikację trzeba będzie poczekać jeszcze dwa lata.

R: Jakie refleksje nasuwają się Panu w związku z minionym stuleciem?

B. W.: Z jednej strony było to jedno z najbardziej tragicznych stuleci w dziejach ludzkości i cywilizacji – dwie wojny i nieprawdopodobne, zorganizowane, masowe ludobójstwo. Z drugiej strony jednak ludzkość dużo się dowiedziała. Wypracowano mechanizmy służące rozwojowi ludzkości i zapewnieniu bezpieczeństwa pojedynczemu człowiekowi.

R: Dziękujemy za rozmowę.

Zwariowane Melodie

Mop

Amerykańska kultura masowa nie przypada do gustu wszystkim Europejczykom. Nazywają ją kiczem i boją się jej ekspansji, mimo iż tak naprawdę ta ekspansja dawno już się zaczęła.To prawda, że kulturowe amerykanizmy czasem śmieszą, a czasem wręcz przerażają inteligentniejszą publiczność. Ale w zasadzie, cóż jest złego w tym, że niekiedy potrzebujemy odreagować rzeczywistość i uciekamy w proste rozrywki? W takim momencie warto mieć pod ręką kasetę z kreskówkami wytwórni Warner Bros.

Historia dowcipnych krótkometrażówek połączonych wspólną nazwą „Merrie Melodies" (potem także „Looney Tunes") rozpoczęła się na początku lat 30. od filmu «Sinking in bathtub», którego bohaterem był niejaki Bosko.

Z czasem Bosko przemienił się w poczciwego Elmera Fudda - jedynego człowieka w świecie pokręconych zwierząt. Inni bohaterowie należeli bowiem do świata zwierzęcego, mimo iż zachowywali się zupełnie jak ludzie, a nawet byli od ludzi sprytniejsi: królik Bugs, kaczor Duffy, struś Roadrunner (Pędziwiatr), czy kojot Wile E.

Kreskówki z cyklu „Zwariowane melodie" ewoluowały od mało wyrafinowanych produkcji z początków animacji do znakomitych arcydzieł lat 30. i 40., w których jakość rysunku została doprowadzona do perfekcji. Później znów zaczęła zwyciężać bardziej toporna kreska, chociaż już w innym stylu i w kontekście muzyki lat 60. Charakterystycznych głosów postaciom udzielał głównie Mel Blanc, który stworzył zarówno uroczo grasejującego Elmera Fudda, słynne „What's up, doc?" królika Bugsa, jak i jąkanie się prosiaczka Porky'ego.

Kultowe czy po prostu głupie?

„Zwariowane Melodie" różnią się od wielu tysięcy innych filmów rysunkowych (np. Waltera Disneya) abstrakcyjnym dowcipem i próbą wciągnięcia oglądającego w pewien rodzaj dziwnej zabawy, którą można by określić słowem „głupawka". Absurd doprowadzony do maksimum to filmy Texa Avery'ego, prezentowane także w osobnym cyklu „The Tex Avery Show", kontynuowanym zresztą współcześnie. To właśnie w filmach Avery'ego pojawiły się bociany pijące w barze i popełniające, oczywiście po pijanemu, pomyłki przy roznoszeniu dzieci. W każdym filmie z kojotem i strusiem Pędziwiatrem (reżyser Chuck Jones), występowały z kolei dziwne konstrukcje, będące sprytnymi pułapkami kojota Wile'a E. na zbyt szybkiego strusia. Jeśli ktoś zetknął się w swoim życiu z grą «Incredible Machine» firmy Sierra, szybko zrozumie o jakie konstrukcje chodzi.

Myli się ten, kto sądzi, że kreskówki z tej serii to filmy tylko i wyłącznie dla dzieci. Nie ma oczywiście przeszkód, żeby dzieci je oglądały. Są skrupulatnie ocenzurowane ze scen nieprzyzwoitych i okrutnych. „Ocenzurowane" to wcale nie żadna przenośnia, bowiem z co najmniej kilku kreskówek cenzura obyczajowa nakazała swego czasu wyciąć pewne kadry. Inna sprawa, że w dzisiejszych czasach te wycięte niegdyś sceny nie wzbudziłyby juz niczyjego protestu, bo przyzwyczajono nas do znacznie większych świństw. Niemniej, trzeba powiedzieć, że do dziecka nie zawsze dotrze kontekst dowcipu prezentowanego w filmach, a podtekstów można tam znaleźć mnóstwo. Pojawiają się czę-

Chuck Jones

Jeden z najlepszych reżyserów i twórców kreskówek.Otrzymał trzy Oskary za swoje dzieła, w tym jednego za film z serii „Tom i Jerry" (seria nie należy do opisywanego cyklu). Jest twórcą takich postaci, jak kojot Wile E.,para myszek Hubie i Bertie oraz kot Claude. Szczytowy okres jego działalności przypadł na przełom lat 40. i 50.

Carl Stalling

Ten genialny aranżer, dyrygent i kompozytor muzyki do filmów braci Warnerów zaczynał swoją karierę od studia Waltera Disneya. Od 1936 do 1958 roku zilustrował swoją muzyką, lub zaaranżowanymi przebojami kilkadziesiąt filmików z serii „Zwariowane Melodie". W 1950 roku na skutek wypadku doznał urazu mózgu: w późniejszych latach coraz częściej zastępowali go Milt Franklyn i Eugene Poddany. Do fascynacji pomysłami Stallinga przyznaje się wielu współczesnych artystów, w tym znany jazzman John Zorn.

sto - słabo dziś czytelne nawet dla wielu dorosłych - aluzje do prywatnego i zawodowego życia gwiazd Hollywood wraz z ich karykaturami. Dużo jest dwuznaczności, które też, z oczywistych względów, nie dotrą do dzieci. Można również dostrzec - mając odpowiednio wprawne oko - satyryczne odbicia ważnych wydarzeń politycznych, czy postaci z życia politycznego USA. Bezlitośnie wyśmiany jest konsumencki styl życia, kicz i szarość, które otaczają przeciętnego Amerykanina.

Interesujący epizod w historii cyklu „Zwariowane Melodie" stanowią lata II wojny światowej. Pojawiły się w nich filmy „dla pokrzepienia serc". Kaczor Duffy gromił faszystów posługujących się dziwnym językiem anglo-niemieckim. Królik Bugs zapoznał się z działalnością Gremlina, złego duszka z legend pilotów bombowych. W niektórych kreskówkach mających silnie propagandową wymowę pojawił się także szeregowiec Snafu (to nazwisko jest popularnym w armii USA skrótem „Situation Normal, All Fucked Up", co można przetłumaczyć (sytuacja w normie - wszyscy wydymani). Snafu przekazywał wojenną wiedzę żołnierzom i cywilom. Inną wizytówką złych czasów są częste w filmach z tego okresu aluzje lub wstawki poświęcone np. racjonowaniu żywności czy innych artykułów codziennego użytku. Wyszukiwanie w filmach tych wszystkich ukrytych, czy też - w przypadku filmów wojennych - łatwo czytelnych kontekstów, stanowi świetną zabawę i powoduje, że osoby dorosłe mogą bez uczucia wstydu przyznawać się do oglądania kreskówek.

Frederick Bean Avery "Tex"

To jeden z najbardziej znanych twórców i reżyserów kreskówek Warnera. Współpracował przy tworzeniu większości najpopularniejszych postaci z filmików - Prosiaka Porky, Królika Bugsa i Kaczora Duffy'ego. Stworzył też wiele filmów «abstrakcyjnych», które zostały zebrane w osobnym cyklu „The Tex Avery Show". Zmarł w 1980 roku, w studiu, podczas pracy nad nowym filmem dla MGM.

Wszyscy aktorzy «Zwariowanych Melodii»

Galeria dziwacznych postaci przewinęła się przez kreskówki, których bohaterami były bezsprzecznie największe gwiazdy warnerowskich animacji- królik Bugs i kaczor Duffy. Oprócz wspomnianego już Elmera Fudda, polującego raz na króliki, a raz na kaczki, w filmach wystąpili m. in. najszybsza mysz Meksyku Speedy Gonzales i marsjanin Martian wraz ze swoim psem. Kaczor Duffy, zepsuty popularnością i zawistny, w kilku filmach próbował także poplątać szyki Bugsowi, na przykład, „wcinając» się w wywiad, jaki przeprowadzał z Bugsem dziennikarz telewizyjny, czy pomagając Elmerowi Fuddowi w polowaniu.

Kolejnym zabawnym bohaterem kreskówek Warnera jest kogut Foghorn-Leghorn (w Polsce niefortunnie chyba przezwany Kurakiem), którego partnerem jest pies podwórzowy (Backyard-Dog). Foghorn-Leghorn (upozowany na chłopka-roztropka, mówiący w dość specyficzny sposób i nucący pod dziobem amerykańską piosenkę ludową) jest nie lada sprytarzem i płata figle swojemu psiemu przyjacielowi. Ten odpłaca mu się pięknym za nadobne, czasem wykorzystując w tym celu doraźne sojusze ze starzejącą się kurą - panną Sissy, próbującą złowić Leghorna na męża. Foghorn „grał" także epizodyczne role w kreskówkach zdominowanych przez innych bohaterów.

Tex Avery stworzył postać „rąbniętej wiewiórki" (screwy squirrel). „Rąbnięta wiewiórka" należy do kategorii wariatów,"co to swój rozum mają". W związku z tym udaje jej się cało wyjść ze wszystkich pułapek zastawianych na nią przez innych bohaterów. Nie da się ukryć, że w przypadku „rąbniętej wiewiórki" realizator zastosował wyjątkowo dużo „cheatów", które pomagają „świrniętej basi" przerobić swoich prześladowców. W filmach Avery'ego pojawiają się także postaci z bajek: Kopciuszek, a także Czerwony Kapturek i Wilk.

Do grona bohaterów Avery'ego zalicza się również wiele postaci „jednorazowych", które wystąpiły tylko w jednym filmie.

Osobną serię stanowią kreskówki z kotem Sylvestrem. Sylvester ma dwóch stałych partnerów - jeden to kanarek Tweety mieszkający u starej babci, a drugi to Hippety Hopper - kangur, brany zazwyczaj błędnie przez Sylvestra za wielką mysz. Czasem Sylvester senior niefortunnie wprowadzał w arkana polowania na myszy swojego syna, Sylvestra juniora. Jak dość łatwo się domyślić, mimo wszelkich starań, Sylvester nigdy nie upolował Tweety'ego, ani nie zwyciężył w bojach z kangurem... W filmach Warnerów obowiązuje bowiem żelazna zasada, że wygrywa słabszy bohater. Zwierzęta generalnie „kiwają" ludzi, a mysz pomiata kotem, jak tylko jej się podoba. Wiele bohaterów przeżywa częste cudowne wyzdrowienia po wybuchach wielkich ilości dynamitu. Nie przeszkadzają im też specjalnie dziury po kulach w różnych częściach ciała.

Na koniec warto wspomnieć o doskonałej ilustracji muzycznej do filmów. Kompozytorem i aranżerem był Carl Stalling. Jego muzyka doskonale wplata się w treść filmów, stając się ich nieodłącznym elementem. Scenariusze niektórych kreskówek wręcz wyrastają z muzycznego „pnia" - tak jest np. w filmie, w którym królik Bugs „wykonuje" na fortepianie „Rapsodię Węgierską" Liszta, czy w innych miniaturach wykorzystujących odpowiednio zaaranzowane dzieła klasyczne jako osnowę całej intrygi. W kreskówkach Warnera pojawiają się często arie operowe wykonywane skądinąd przez doskonałych artystów, chociaż... jakby to powiedzieć... trochę „inaczej". Trudno opisać to słowami - to trzeba zobaczyć, żeby pojąć kunszt Stallinga przy pozornej prostocie jego pomysłów. Purystom muzycznym pewnie by się to nie spodobało, ale cóż... Jak już wspominałem na początku - nadęta Europa nie lubi kpin ze swoich świętych...

BŁOTO NA ZBROJACH

Piękne kolory

Lśniące zbroje, kolorowe sztandary, wystawne uczty w pełnych bogactw zamkach czy błotniste dziedzińce, proste ubiory i okrucieństwo — kinematografia światowa dwojako ukazuje tę samą epokę.

Lata pięćdziesiąte były okresem rywalizacji kina z właśnie wkraczającą do amerykańskich domów telewizją. Hollywoodzcy potentaci zostali zmuszeni do tworzenia wielkich produkcji kinowych, aby odciągnąć publiczność od telewizorów. Nastał czas filmów kostiumowych, realizowanych z dużym nakładem kosztów. Szczególnie modne były ekranizacje powieści historycznych. Wielu ekranizacji doczekał się mit o królu Arturze i rycerzach Okrągłego Stołu. Nikt nie zwracał uwagi na realizm i wierne odtworzenie atmosfery minionych czasów. Nie zastanawiano się, czy w VI czy VII wieku sir Lancelot mógł nosić błyszczącą zbroję i używać kopii. Nie miało znaczenia, że Camelot w filmie z Robertem Taylorem wyglądał jak jeden z zamków w Bawarii zbudowanych w XIX w., a giermkowie (czy u Brytów istnieli w ogóle giermkowie?) nosili renesansowe stroje. Film miał być drogi, efektowny i przyciągnąć jak największą liczbę osób. Podobne zresztą średniowiecze pokazano w już wcześniej w „Przygodach Robin Hooda" z 1938 roku, z Errolem Flynnem w roli głównej. Banita z lasów Sherwood został ukazany jako wesoły rzezimieszek z zawadiackimi wąsikami i w kapeluszu z piórkiem. Charakterystyczny był brak drastycznych scen w produkcjach, które obfitowały przecież w pojedynki i bitwy. Rycerze potykający się ze sobą na turniejach w Camelot (kolejny anachronizm!) lub na polach bitewnych po prostu efektownie padali. Widz nie był epatowany widokami uciętych kończyn, z których tryskały strumienie krwi. Robin Hood, pojedynkując się ze złym szerytem z Notthingam, posługiwał się mieczem jak najlepszy fechmistrz. Pozytywny bohater oczywiście przestrzegał wszelkich zasad. Freski historyczne musiały mieć efektowne zdjęcia, ładną muzykę, przypominały więc kolorowe foldery.

Bohaterowie zaczynają być zmęczeni.

Lata siedemdziesiąte były okresem znaczących zmian w pojmowaniu sztuki. Do głosu doszli „rewizjoniści". Film historyczny musiał utracić swą niewinność. „Robin i Marion" opowiada o przygodach słynnego łucznika „dwadzieścia lat później". Robin wraca z długoletniej wojaczki w Ziemi Świętej, na jego twarzy odbija się zmęczenie tułaczką, wąsiki zastąpiła siwiejąca już broda. Zamiast pięknych krajobrazów „wesołej Anglii", które pamiętał z czasów swej młodości, widzi błoto i wszechobecny brud. Nawet wrogowie nie są tacy demoniczni jak dawniej, szeryf z Nottingham stał się zwykłym urzędnikiem, który w spokoju chce zakończyć swą służbę.

Kolejna dekada przyniosła widzom arcydzieło pod tytułem „Imię róży". Wieki średnie posłużyły twórcom jako tło do rozważań nad tajnikami ludzkich emocji. Film nakręcono na taśmie kolorowej, dominują jednak barwy szare, brązowe i bure. Aktorzy chodzą ubłoceni, widać, że higiena intymna nie zajmowała specjalnie naszych przodków. Pesymistyczne zakończenie powoduje, że widz jest szczęśliwy, iż nie musi żyć w tej „mrocznej i okrutnej epoce".

W połowie lat osiemdziesiątych powstał najlepszy moim zdaniem film o Robin Hoodzie - brytyjski serial z Michealem Praedem i Jasonem Connery. Okres krucjat ukazano nam jako czas cynicznych urzędników, ale też wierzeń ludowych i magii. Mamy oczywiście błoto i deszcz, ale i piękne nastrojowe zdjęcia. Banitów jest kilku, a nie kilkuset (wreszcie ktoś pomyślał, że stu lub więcej ludzi nie może długo ukrywać się w lesie). Bohaterowie są prości, często prostaccy, czujemy jednak do nich sympatię, podobnie jak i do szeryfa i Guya z Guisbourne, ubogiego rycerza, który musi służyć swojemu seniorowi.

Heroizm i wielkie budżety

Lata dziewięćdziesiąte przynoszą dwa słynne hity - „Robin Hood - Książę złodziei" i „Braveheart". Oba wzięły ze stuletniej tradycji kina rozrywkowego to, co najlepsze: z lat pięćdziesiątych - rozmach, piękne zdjęcia, szlachetne postacie, monumentalną wręcz muzykę, a z kina okresu realizmu - ciekawie nakreślone osobowości, wciągającą intrygę, w przypadku „Braveheart" - wierne oddanie detali.

Dwie tendencje: bajka czy realizm widać nawet w parodiach. W jednej z najlepszych komedii grupy Monty Python „Holly Graal" wyśmiany został m.in. sposób postrzegania średniowiecza oraz wszelkie mity o kodeksie rycerskim i szlachetnym traktowaniu dam. Z kolei „Robin Hood: faceci w rajtuzach" to parodia bajkowego widzenia ówczesnego świata.

Jakie będzie kino rycerskie Nowego Milenium? Jedno jest pewne: będą powstawać produkcje realizowane dużym nakładem finansowym, po to by przynieść kolosalne zyski. Już krążą słuchy o planowanym filmie o krucjatach z Arnoldem Schwarzenegerem w roli głównej. A może rycerze średniowieczni zostaną pokonani przez rycerzy Jedi?

Casimirus z Nisy

Hannibal

Szalejąca od kilku sezonów epidemia sequelozy zaowocowała z dawna zapowiadanym i oczekiwanym z niecierpliwością dalszym ciągiem „Milczenia owiec" - historii o zmaganiach agentki FBI z demonicznym seryjnym mordercą. Nazwiska Davida Mammeta (który napisał scenariusz na podstawie powieści Thomasa Harrisa) i Ridleya Scotta (który całość wyreżyserował) wydawały się gwarantować duże emocje. W drugiej części Anthony Hopkins jako Hannibal-kanibal jest równie dobry jak poprzednim razem. Gary Oldman (odmieniony nie do poznania!) daje koncert gry jako okaleczony przez Lectera milioner. Julianne Moore całkiem dobrze wybrnęła z niełatwego zadania kreowania postaci agentki Starling - jej metodą poradzenia sobie z legendą Jodie Foster było jednak najwyraźniej niepodejmowanie wyzwania. Clarice Starling w wydaniu Moore nie ma nic wspólnego z rolą Foster, to zupełnie nowa, inna postać. Pierwsze sceny, rozgrywające się we Florencji, zawierają nieco dramatyzmu i wyrafinowania znanego z oryginału. Reszta, niestety, jest milczeniem, i to bynajmniej nie „milczeniem owiec". Trzeba przyznać od razu - „Hannibal" jest kompletną porażką. Film nie ma żadnej atmosfery, nie stwarza napięcia niezbędnego, by zainteresować widza.

Powrzucane tu i ówdzie sceny wyjątkowo krwawych mordów być może zainteresują co bardziej zwyrodniale typy, ale nie sposób oprzeć się wrażeniu, że umieszczono je w filmie, by jakoś nadrabiać ogólny brak dramatyzmu. To jednak zbyt mało i po dwóch godzinach oczekiwania na jakiś wielki fajerwerk akcji, którego się nie doczekamy, opuszczamy kino wściekli i rozdrażnieni. Tak zwykle się zdarza, gdy zapraszają nas na ucztę, a podają jedynie ogryzki, w dodatku odgrzewane. Miejmy nadzieję, że Ridley Scott zrehabilituje się jakoś za tę wpadkę, bo jeśli i on się skończył jako reżyser, to chyba pora umierać. Albo przynajmniej przestać chodzić do kina.

Traffic

Niech was nie zwiodą streszczenia! Nominowany do Oscara film Stevena Soderbergha nie jest wcale filmem akcji, mimo że tak można by myśleć, skoro historia opowiada o walce z handlarzami narkotyków. „Traffic" wypadałoby raczej zaliczyć do kina trudniejszego - powoli tocząca się akcja z pewnością znudzi widzów, oczekujących intensywnych wrażeń. Ci, którzy kojarzą nazwisko reżysera wyłącznie z Erin Brockovich mogą sobie „Traffic" odpuścić, bo jest to kino zupełnie inne od tego, czego mogliby oczekiwać. Ci z kolei, którzy przepadali za „Schizopolis" czy eksperymentalno-awangardowym „The Limey", mogą uznać ostatni film Soderbergha za zbyt tradycyjny i kompromisowy. Trudno powiedzieć, komu „Traffic" może się naprawdę podobać. Z całą pewnością zażartym wielbicielom Michaela Douglasa, wcielającego się w rolę sędziego (wroga handlarzy „białą śmiercią"). [illegible] Zachwycent powinni być [illegible] talentu Benicio del Toro, który zasłużył na oscarową nominację za świetną rolę meksykańskiego po[illegible] W tym filmie »dobrzy« [illegible] zwycięzcami, a [illegible] zostają za swoje. To dość [illegible] dla amerykańskiego kina. Oglądam jednak lojalnie, film jest długi, powolny i wymagający cierpliwości - zdecydowanie tylko dla smakoszy. Całość stanowczo do obejrzenia wyłącznie w kinie z wygodnymi fotelami.

W dodatku Romeo must die

Pipi

Jako żywo pamiętam szał, który nas ogarnął pod koniec lat 70. za sprawą premiery filmu z Brucem Lee „Wejście Smoka". Był to prawdziwy przełom w filmach pokazujących wschodnie sztuki walki. Od tamtego czasu nie widziałem wielu dzieł o tej tematyce, gdyż nie jestem miłośnikiem „kina kopanego". Zawsze miałem przeczucie, że wyczyny ekranowych mistrzów pachną ściemą. Niesamowite wyskoki, ciosy szybsze niż dźwięk, ciała niczym z gumy itd.

Dzięki materiałom dodatkowym, załączonym do wydanego przez firmę Warner Bros na nośniku DVD, filmu „Romeo must die", (z Jetem Li i raperką Aaliyah) dowiedziałem się wreszcie, jak to wszystko wygląda „od kuchni". Tzw. bonusy zawierają obszerny materiał kręcony w czasie realizacji filmu. Nareszcie mogłem zobaczyć linki, na których zawieszano cudownie wyskakujących karateków. „Romeo..." pobił zresztą chyba wszystkie rekordy w długości wyskoków i zadanych w tym czasie ciosów (za efekty specjalne odpowiadała ekipa pracująca uprzednio nad „Matrix"). Scenarzysta i choreograf wykazali się niesłychaną pomysłowością przy układaniu scen walki np. główny bohater, za pomocą plastikowych zacisków używanych do wiązania kabli, unieszkodliwił kilku czarnoskórych napastników z łatwością równą sznurowaniu buta. Innym razem wykorzystał do walki swoją ekranową koleżankę Aaliyah i posługując się jej pięściami i nogami miotał nią jak szmacianą lalką. Cały proces kręcenia tych i wielu innych karkołomnych scen prześledzić możemy w dodatkach do filmu. Oprócz tego są jeszcze wywiady z kaskaderami, aktorami i ekipą filmową, często bardzo dowcipne i interesujące. Na koniec dołączono kilka teledysków z udziałem Aaliyah, z których ścieżki dźwiękowe zostały użyte w filmie.

Szybki film, ciekawe bonusy, jednakże z jednym mankamentem. Do tradycji należy chyba już brak polskiego lektora lub choćby polskich napisów w materiałach dodatkowych. Najwyższy czas to zmienić!

PRZEKRĘT

Dla prasy bulwarowej Guy Ritchie jest mężem Madonny. To kolejny okaz w jej kolekcji męskich głów (najczęściej rogatych), mało znany filmowiec u boku gwiazdy.

Trudno spodziewać się zatem, że wybrawszy się do kina na drugi w dorobku film Guya, „Przekręt", trafimy na taką perełkę. Rzecz w prasie niedocenioną, a gorąco polecaną w relacjach przekazywanych pocztą pantoflową. Komentarze typu: „stary, idź na to", „ale czapa!" są wstępem do dalszego przypominania co bardziej spektakularnych scen.

Bo „Przekręt" (tytuł oryginalny: „Snatch") to film, który patenty z obrazów Tarantino, niegdyś niesamowite, traktuje jako niezbyt zakręcony materiał wyjściowy, klasykę i stateczny wzór. Film Ritchiego skrzy się nowymi pomysłami i sztuczkami realizatorskimi. Reżyser śmiało i wprawnie żongluje zmianami tempa i konwencji, kręci nami tak, że nie do końca wierzymy w to, co przed chwilą widzieliśmy i nie wiemy, jaka była obejrzana przed chwilą scena – makabryczna czy śmieszna. Widziałem ten film w kinie trzy razy i za każdym razem publiczność reagowała inaczej. Czasami klaskała po zakończeniu projekcji.

Ta wielowątkowa opowieść o gangsterach, nielegalnych walkach bokserskich, cyganach, hazardzie i drogich kamieniach jest na swój sposób europejska. Zdjęcia kręcone były koło Londynu, aktorzy w większości pochodzą z Wysp. Jednym z wyjątków jest Brad Pitt (kolejna doskonała, antygwiazdorska kreacja), który sam poprosił Guya o rolę, zgodził się zagrać za wielokrotnie niższą gażę, a na planie miał warunki dokładnie takie, jak wszyscy. Czyli skromne. Pod dostatkiem było tylko piwa.

Zgodnie z regułą, „Przekręt" zaczyna się od niesamowitych scen otwierających intrygę i przedstawiających... kilku żydów dyskutujących o tym, że katolicyzm jest tylko wynikiem błędu w tłumaczeniu Biblii.

Jak dla mnie – najlepszy film ubiegłego roku.

2x 2x

Filmy, które widziałem więcej niż dwa razy

PULP FICTION

Na temat przełomowego dzieła Tarantino powiedziano już wszystko. Rozłożono film na atomy i zanalizowano każde ujęcie. Widzowie podzielili się na dwa skrajne obozy – tych, którzy film kochają oraz tych, którzy go nienawidzą.

„Pulp fiction" jest jak dobry przepis – potrawa nie byłaby doskonała, gdyby nie perfekcyjne wyważenie wszystkich składników. Mamy więc doskonały scenariusz autorstwa Quentina, opowiadający historie nawróconego gangstera, próbującego skończyć z zawodem podstarzałego boksera, szefa lokalnej mafii i jego żony, oraz młodej pary początkujących rabusiów.

Tarantino potrafi zamienić nawet największe potworności w groteskę. Homoseksualny gwałt wywołuje na sali spontaniczne wybuchy śmiechu, a przy scenie przypadkowego odstrzelenia głowy informatora publiczność po prostu tarza się po podłodze. To potworne, że nawet dosercowe podawanie adrenaliny jest w tym filmie śmieszne. Docenienie czarnego humoru i wszechobecnej, aczkolwiek niezwykle subtelnej satyry na przedstawiany przez innych reżyserów w często sentymentalny sposób świat przestępczy wymaga inteligencji. Nie jest to banalny film.

SUMMA SUMMARUM

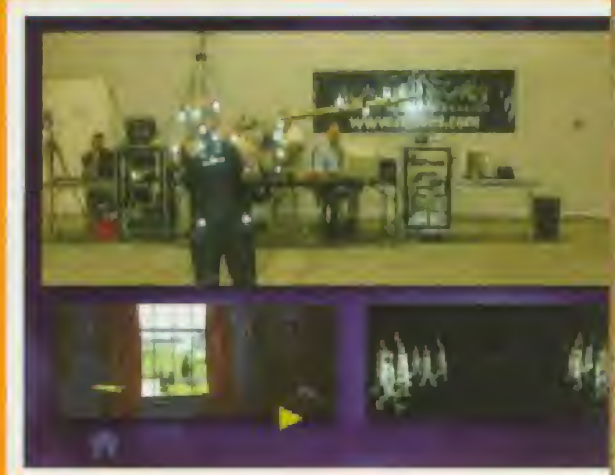
Quentin Tarantino przez kolejne sześć lat kariery nie zrobił filmu lepszego niż „Pulp fiction". Niektórzy twierdzą, że nie uda mu się to nigdy. Trudno jest po raz drugi urodzić diament bez skazy, ale nie jest to niemożliwe. Udowodnił to Coppola kręcąc drugą część „Ojca chrzestnego", a potwierdził Ritchie doskonałym „Snatchem". „Przekręt" jest bowiem kontynuacją, bardziej stylistyczną niż fabularną, starszego o dwa lata „Lock, stock and two smoking barrels" (polski tytuł – „Porachunki"). Podobnie jak Tarantino, Ritchie pracuje z kilkoma „stałymi" aktorami, którzy podobno rozumieją się z nim bez słów.

Charakterystyczny styl obu reżyserów widz rozpoznaje natychmiast. Tarantino jest bardziej wyluzowany, absurdalnie spokojny i perfekcyjny. Ritchie to żywioł – krótkie, intensywne sceny, częste wykorzystywanie stopklatki, kamera umiejscowiona w najdziwniejszych miejscach. Obu łączy ciemne poczucie humoru, nie podbijające niestety serc bardziej wrażliwych widzów. Recepta na ich filmy jest prosta: duża torba popcornu i mocno przymrużone oko. (KR)

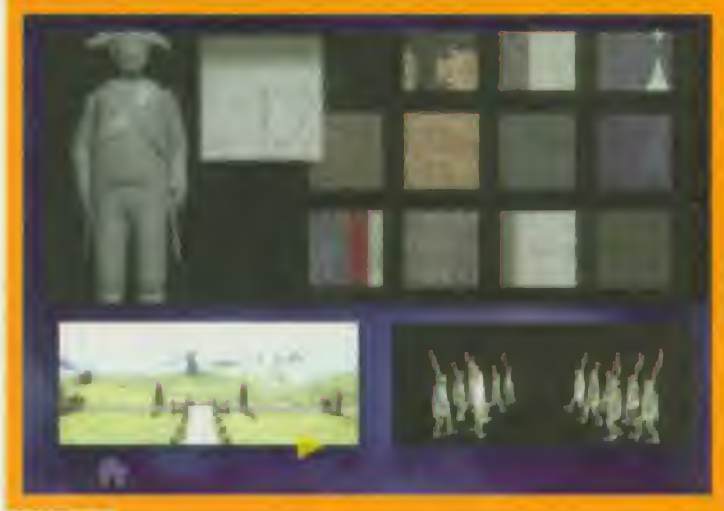
THE PATRIOT ADDITIONZ

Prawie trzygodzinny film gloryfikujący amerykańską wojnę o niepodległość zaopatrzono w komplet dodatkowych atrakcji, przedłużających przygodę o kilka kwadransów. Przed seansem radzę zaopatrzyć się w dużą torbę popcornu.

Najciekawszą pozycją w menu dodatków są „Patrioci", dzięki niej dowiedziałem się, które z postaci miały swoje rzeczywiste pierwowzory, a które są tylko wymysłem scenarzystów. Miałem nadzieję, że dowiem się nieco więcej o amerykańskich „founding fathers", Washingtonie i reszcie towarzystwa wrzucającego herbatę do oceanu. Zamiast tego musiałem się zadowolić opowieścią o skomplikowanych krojach mundurów i związanych z tym problemach projektantów.



Interesująca jest, podzielona na krótkie fragmenty, opowieść specjalisty od efektów specjalnych. Urywki najbardziej spektakularnych scen (np. ostateczna bitwa o Yorktown) rozłożono na czynniki pierwsze, pokazując krok po kroku, jak powstawały w pracowni modelarskiej i w pamięci komputera. Zdumienie budzi skala, na jaką zastosowano tzw. „efekt Hoffmana", czyli komputerowe mnożenie nielicznej grupki wojska. Czyżby także Emmerich cierpiał na problemy budżetowe?



Warto obejrzeć krótki film poświęcony choreografii i efektom specjalnym stosowanym podczas filmowania walk. Partnerzy z planu twierdzą, że Mel tak bardzo przyzwyczaił się do tomahawka z czasów kampanii Wilderness, że jego gumową wersję miał przy sobie nawet w wannie.

Oprócz galerii ponad 100 zdjęć z planu, na płycie znajduje się też komentarz reżysersko-producencki, którym można sobie umilić drugi lub trzeci z kolei seans. Ogląda się ten film z przyjemnością, ale gadać o nim przez trzy godziny – to dopiero sztuka. (KR)

Nareszcie wiosna

Zanosi się na kolejną narodową dyskusję o szarganiu wartości i promowaniu złych wzorców dla młodych ludzi, a to za sprawą długo oczekiwanej ekranizacji „Przedwiośnia", której dokonał Filip Bajon.

Tomek

Powieść Żeromskiego, na jej nieszczęście, weszła do kanonu lektur szkolnych, przez co czytana jest pobieżnie bądź wcale. Dla uczniów mamy jednak dobrą nowinę – film ogląda się znakomicie! Jedno z haseł reklamujących „Przedwiośnie" sugeruje, że Cezary Baryka, główny bohater obrazu, to polski James Dean. Młody Mateusz Damięcki, odtwórca tej roli, wprawdzie nie przypomina Deana, (bliżej mu do Di Caprio) jednak grając zbuntowanego młodzieńca wplątanego w wir wydarzeń wojennych, nadspodziewanie dobrze wywiązał się z powierzonego mu zadania. Skupienie scenariusza na postaci odtwarzanej przez Damięckiego prawdopodobnie spowoduje napływ do kin nastolatek złaknionych rodzimego obiektu westchnień.

Kinomanów zachęci również znakomita obsada. Oprócz plejady takich gwiazd jak Krystyna Janda, Janusz Gajos, Daniel Olbrychski czy Janusz Nowicki, w rolach drugoplanowych pojawili się młodzi i utalentowani aktorzy: Maciej Stuhr, Robert Gonera i Andrzej Chyra.

Film zyskał na drapieżności i tempie dzięki doskonałej muzyce i efektownym zdjęciom – szczególne wrażenie robi pierwszy epizod rozgrywający się w Azerbejdżanie. Druga część, opowiadająca o życiu towarzyskim i miłosnych inicjacjach głównego bohatera, wywołała dyskusję już podczas konferencji prasowej. Pod adresem filmu padały rozmaite zarzuty o niezgodność z duchem powieści, o brak szacunku dla tradycji narodowej czy wreszcie (co jest kompletnie absurdalne) o promowanie alkoholizmu.

Należy spodziewać się ciekawej polemiki w mediach, która zapewne spowoduje, że do kin wybierze się jeszcze więcej osób. A rzeczywiście jest tego wart.

The Gift

Karmela

Nazwisko Sama Raimiego wielu zapewne kojarzy z niezapomnianą „Army of Darkness". Nowy film nie ma jednak nic wspólnego z kultowym cyklem. Bruce'a Campbella-Asha w nim nie ma i nie będzie. Będą za to piękne zdjęcia, dość niesamowita historia i kilku niesamowitych aktorów: znakomita Cate Blanchett jako jasnowidząca wróżka, świetna Hillary Swank w roli przedstawicielki marginesu społecznego i absolutnie rewelacyjny młody aktor Giovanni Ribisi jako niedorozwinięty chłopak, zaprzyjaźniony z Cate Blanchett. Jest też Keanu Reeves jako pijak i brutal – zadziwiająco dobrze wypada w tej roli, mimo że jak zwykle za bardzo się nią przejmuje.

Wszyscy ci państwo uwikłani są w zagadkowe zniknięcie pięknej dziewczyny z małego miasteczka (w tej roli Katie Holmes), w którym niby wszyscy się znają, ale wielu ma jakieś mroczne sekrety, związane z zaginioną. Historia jest może od pewnego momentu nieco przewidywalna, ale mimo to trzyma w napięciu. Nie będzie to najstraszniejszy horror, jaki w życiu widzieliście, ale ogląda się go z dużą przyjemnością, daje sporo przeżyć estetycznych i – co niezwykle ważne w dzisiejszej epoce filmu jako „gumy do żucia dla oczu" – nie obraża inteligencji widza i nie nadużywa jego cierpliwości.

Shadow of the Vampire

Firmie Solopan stanowczo należą się gorące buziaki za decyzję o dystrybucji tego filmu w Polsce. Jego reżyser, Elias E. Mehrige, jest w naszym kraju postacią kompletnie nieznaną. Wszystkie znaki na niebie i ziemi wskazują, że X Muza obdarzyła go talentem rzadkiej próby. „Cień wampira" to niezwykła opowieść o narodzinach jednego z najsłynniejszych filmów w historii kina, niemego horroru „Nosferatu: Symfonia cieni" Friedricha W. Murnaua. Mehrige potraktował fakty z dużą swobodą, wręcz żartobliwie: według niego Murnau, owładnięty żądzą realizacji arcydzieła kina grozy, wynajął do głównej roli... prawdziwego wampira. W wampira i wampirycznego reżysera po mistrzowsku wcielili się Willem Dafoe (nominowany za tę kreację do Oscara) i John Malkovich (którego nikomu chyba nie trzeba ani przedstawiać, ani rekomendować). Całość to film niezwykły, dowcipny, pięknie zrealizowany, niegłupi i po stokroć wart polecenia – choć przypuszczać należy, że zawiedzie oczekiwania tych, którzy spodziewają się zobaczyć kolejny klasyczny film o wampirach.

GROUCH

INTELIGENCJA TO NIE WSZYSTKO!

Ocena: 7

Producent: Revistronic

Wymagania minimalne: Pentium 200, 32MB RAM, 450 MB HDD

+ Odprężająca

− Dziwny klimat

www.revistronic.com

Grouch wiódł spokojne życie wioskowego osiłka. Walka była dla niego chlebem powszednim - bronił mieszkańców przed nieproszonymi gośćmi. Lubił swoją pracę. Na co dzień ćwiczył mięśnie, a gdy zachodziła potrzeba, ochoczo brał się do „roboty". Ot, prosty facet o wielkich mięśniach, dobrym sercu, raczej nie zaliczający się do geniuszy. Nie narzekał na los. Do pewnego, pamiętnego momentu...

Przygoda zaczyna się w chwili, gdy podczas randki ktoś niepostrzeżenie „podwędził" Grouchowi narzeczoną. Słowo „podwędził" brzmi może nieco niepoważnie, ale najlepiej oddaje przebieg wydarzeń (co wyjaśnia zresztą intro).

GROUCH jest typową zręcznościówką, w której kierujemy poczynaniami głównego bohatera, oglądając akcję zza jego pleców. Przenosimy się w bajkowy świat fantasy. Zamieszkują go hordy dzikich barbarzyńcow, wstrząsają najazdy okrutnych orków, a w zamkach mieszkają potężni czarnoksiężnicy.

Zanim nasz heros uratuje narzeczoną, będzie musiał pokonać liczne przeszkody. Na jego drodze stanie wielu, uzbrojonych po zęby i niesłychanie sprawnych przeciwników. Jedyną metodą na utorowanie sobie drogi jest machanie bronią na prawo i lewo. Żaden ork ani goblin nie oprze się serii ciosów gigantyczną maczugą. Sceneria, w której przychodzi nam toczyć boje, jest bardzo zróżnicowana: splądrowane wioski, bagna, lochy i zamczyska, a wszystko to utrzymane w ponurej atmosferze.

Jedynie rudowłosy rębajło wyróżnia z tego ponurego otoczenia. Wygląda na radosnego osiłka, który chce odzyskać miłość swojego życia , a przy okazji przetrzepać kości kilku orkom. Świat pełen przemocy nie robi na nim wrażenia.Kontrast ten może nieco drażnić.

GROUCH niestety nie ustrzegł się także kilku innch denerwujących błędów. Nie przeszkadzają w sposób istotny podczas zabawy, ale... System walki, wprawdzie mało urozmaicony, jest jednak niejasny.co podczas potyczek bardzo przeszkadza. Nie wiemy właściwie, w jaki sposób uderzać, żeby uzyskać określony efekt. Sterowanie i zakres ruchów Groucha również zostały ograniczone do minimum. Jest to może celowy efekt, ale czasami irytujemy się, gdy nie możemy wspiąć się na jakąś platformę lub podest.. Sytuację ratuje stylizowana na średniowieczną muzyka przygrywająca w tle, dzięki której trochę łatwiej wczuwamy się w klimat gry.

GROUCH jest, mimo swej prostoty i kilku wspomnianych niedociągnięć, grą godną polecenia. Spodoba się graczom, którzy oczekują beztroskiego wypoczynku i potrzebują odreagowania po ciężkim dniu w szkole lub pracy. Należy jednak przypomnieć, że Grouch jest skierowany do odbiorcy już oswojonego z krwawymi scenami walki. Polska wersja językowa i cena w granicach 80 złotych to atuty przemawiające na korzyść gry.

GROUCH THE BUTCHER

Początkowo gra wydaje się zabawna i skierowana do naszego młodszego rodzeństwa. Główny bohater i jego przeciwnicy przypominają postacie z filmów animowanych.

Stopniowo zaczynamy się zastanawiać , do jakiej kategorii zaliczyć nasz najnowszy zakup. Jeżeli podczas walki pozbawimy przeciwnika rąk i nóg, nie pada on bezwładnie na ziemię. Wręcz przeciwnie, rzuca się na nas ze zdwojoną zaciekłością, brocząc przy tym krwią. Jedynym sposobem jest ucięcie mu głowy. Po dłuższym czasie okolica zaczyna przypominać rzeźnię.

Sceny przemocy w grach komputerowych muszą mieć swoje uzasadnienie i być w zgodzie z jej konwencją. Czy ktoś czytałby komiks o Asteriksie ucinającym głowy Rzymianom?

Krooger

BLAIR WITCH

HISTORIA ELLY KEDWARD

To już trzecia (i ostatnia) produkcja spod znaku „Blair Witch". W pierwszej (RUSTIN PARR) akcja rozgrywała się w roku 1941, a agentka Elspeth Holliday rozwiązywała zagadkę ginących dzieci. W drugiej (COFFIN ROCK), cofnęliśmy się o kilkadziesiąt lat, aby pomóc żołnierzowi Robertowi MacNicollowi w poszukiwaniach zaginionej dziewczynki. Teraz cofniemy się w czasie jeszcze dalej, bo aż do roku 1785.

Właśnie otrzymaliście wiadomość, iż w okolicach miasteczka Blair dzieją się bardzo dziwne rzeczy. Mieszkańcy osady (zwłaszcza dzieci) znikają w niewyjaśnionych okolicznościach, a po jakimś czasie w pobliskich lasach znajdowane są ich zwłoki. Nikt nie jest w stanie znaleźć racjonalnego wytłumaczenia, jednakże mieszkańcy łączą to zdarzenie z osobą wiedźmy Elly Kedward, żyjącej nieopodal osady. Nikt nie mówi o swoich podejrzeniach głośno, ale ponoć w każdej plotce jest ziarenko prawdy. Nie mogliście zatem, jako szanujący się łowcy czarownic, pogodzić się z tą sytuacją. Szybko spakowaliście manatki i wyruszyliście do wioski. Na miejscu okazało się, że lokalne władze (w osobie burmistrza) odnalazły już dwoje podejrzanych. Może być to tylko próba uspokojenia mieszkańców – oskarżonymi są bowiem miejscowy pijaczyna i niejaka Elizabeth Styler (ponoć czarownica), którzy na pierwszy rzut oka wyglądają całkiem niegroźnie. Nie pozostaje nam zatem nic innego, tylko wziąć sprawy we własne ręce i przy pomocy pistoletu, tudzież krzyża (i kilku innych narzędzi masowego rażenia), dotrzeć do jądra tajemnicy.

Wcielamy się we wspomnianą postać łowcy czarownic, Jonathana Pyre'a (tego samego, który w pierwszej części gry ukazał się jako zjawa i pomógł Elspeth w odnalezieniu jaskini przy Coffin Rock). Na drodze do prawdy przychodzi nam zmierzyć się z całą hordą żywych trupów, najprzeróżniejszych maszkar i innych tworów mroku. Przemierzamy zaśnieżone, mroczne lasy, penetrujemy cmentarze, itp., itd. Gra rozpoczyna się u wrót Blair. Jonathan spotyka uciekających w popłochu ludzi, od których dowiaduje się o wcześniejszych wydarzeniach. Teraz miasteczko jest prawie całkowicie wymarłe.

Postać naszego bohatera została scharakteryzowana przy pomocy dwóch cech (poprzednio tylko jednej). Pierwszą z nich jest siła, do ktgórej dorzucon poziom magii, niezbędnej przy używaniu zaklęć. Oczywistym jest fakt, iż w czasie walki obie wartości ulegają obniżeniu. Jedynym źródłem ich regeneracji są kolorowe fiolki, które pojawiają się nad ciałami pokonanych przeciwników. W identyczny sposób uzupełnia się zapas amunicji, której nigdy nie jest zbyt dużo.

Najkrócej rzecz ujmując, zabawa polega na bieganiu po lesie i strzelaniu do potworków, przerywanym od czasu do czasu rozmowami z różnymi osobami. Właśnie podczas konwersacji z napotkanymi osobami dowiadujemy się o nowych zadaniach. Nierzadko otrzymujemy od nich jakieś przedmioty potrzebne do zakończenia rozmaitych questów.

Nie dajmy się jednak zmylić – dialogi to właściwie jedyny element przygodowy, inne w trzeciej odsłonie BLAIR WITCH zostały zmarginalizowane do granic możliwości. W zasadzie do ukończenia gry potrzebne jest jedynie celne oko i szybkie palce. Autorzy położyli największy nacisk na elementy zręcznościowe, a sy-

Red Riney

tuacje, w których mamy okazję do wysilenia szarych komórek, można policzyć na palcach dwóch rąk. Zadania polegają najczęściej na użyciu jakiegoś przedmiotu, bądź odnalezieniu właściwej drogi w gąszczu leśnych ścieżek.

Niestety, autorzy znacznie ograniczyli swobodę naszego bohatera. Wspomniane zadania musi wykonać w ściśle określonej kolejności – wynikająca z tego liniowość zabawy staje się po pewnym czasie irytująca.

Rozgrywka została podzielona na kilka powiązanych ze sobą etapów. Przy końcu każdego z nich przychodzi Jonathanowi stoczyć śmiertelny pojedynek z przeciwnikiem, którego pokonanie wymaga zdecydowanie większego wysiłku, niż ma to miejsce w przypadku walk z innymi stworami.

Autorzy stworzyli kilka drobiazgów, ułatwiających zabawę. Bohater otrzymał notes, w którym zapisane są wszystkie ważniejsze dane, takie jak mapy terenu, aktualne cele i zadania czy też wskazówki. Pomaga, gdy zgubimy się w lesie, zapomnimy, co w danej chwili należy zrobić itd. Pojawiła się także magia, która znakomicie sprawdza się tam, gdzie zawodzą kule.

Na szczególne uznanie zasługuje oprawa audiowizualna. Postać bohatera oraz otaczające go scenerie ukazywane są z nieruchomych kamer, usytuowanych w różnych miejscach – tak jak np. w ALONE IN THE DARK. Grafika jest znakomita, jednak w pełni docenią ją posiadacze akceleratorów (a są tacy, którzy takowego sprzętu nie posiadają?). Olśniewa ilością szczegółów, płynnością animacji, precyzją. Czasami można wprawdzie zauważyć, że postacie „wchodzą" w inne obiekty, jest to jednak mankament większości gier 3D, zresztą i tak BWP 3 prezentuje się pod tym względem lepiej od poprzednich części.

Jeśli chodzi o muzykę i efekty dźwiękowe, to stoją one na solidnym poziomie. Nie przeszkadzają w grze, nieźle oddają atmosferę, dobrze komponują się z aktualną sytuacją. Dziś jest to standard, więc zachwycać się nie ma czym.

Asgaya Gigagei : Znam cię. Przybyłeś, by poznać prawdę o tym lesie.

Sterowanie naszym bohaterem może na początku przysporzyć trochę kłopotów, zwłaszcza tym, którzy z BLAIR WITCH nie mieli przedtem do czynienia. Sposób celowania i obracania Jonathana jest dość nietypowy, gdyż czynności te wykonujemy myszką.

Gra przygotowana została w polskiej wersji językowej. Na szczęście przetłumaczono jedynie teksty dialogów, a wszystkie „mówione" fragmenty pozostawiono bez zmian, co uważam w tym przypadku za najlepsze możliwie posunięcie.

BLAIR WITCH VOL. 3 jest (czy też raczej ma być) horrorem. Problem w tym, że jest mało straszna. Napięciem nie dorównuje tak klasycznym pozycjom, jak RESIDENT EVIL czy ALONE IN THE DARK. To nie dziesiątki żywych trupów i hektolitry krwi budują nastrój.

Duży nacisk położono na elementy zręcznościowe, sporo mniejszy na przygodowe. Jeżeli, pamiętając poprzednie części serii, oczekujecie gry przygodowej, możecie się rozczarować; jeśli podejdziecie do niej jak do gry akcji, to wrażenie będzie zdecydowanie lepsze. Powiem wręcz, że BLAIR WITCH VOL. 3 w tej kategorii plasuje się w czołówce.

Spróbujmy przyjrzeć się

najbardziej znaczącym horrorom w historii gier komputerowych. Bodajże pierwszą próbą straszenia graczy była gierka pod tytułem NIGHTAMARE ON THE ELM STREET wydana na C64. Kilka lat później pojawił się WAXWORKS oraz oparte na tym samym schemacie ELVIRA i ELVIRA 2. Następnie były ALONE IN THE DARK, PHANTASMAGORIA, PHANTASMAGORIA 2, HARVESTER (to dla miłośników gatunku gore), aż dochodzimy do rewelacyjnego ALONE IN THE DARK 3 (niedługo czwarta część). Kolejne – RESIDENT EVIL, RESIDENT EVIL 2, NOCTURNE, no i oczywiście – last but not least – BLAIR WITCH VOL. 1, 2, 3.

Wybitnym przedstawicielem dreszczowego gatunku jest także, opisywana kilka stron wcześniej, gra CLIVE BARKERS UNDYING.

Dwa lata temu na ekranach kin pojawił się film pt. BLAIR WITCH PROJECT. Opowiadał on o przygodach trójki studentów szkoły filmowej, którzy zaginęli w trakcie poszukiwań legendarnej wiedźmy żyjącej w mrocznych lasach. Film reklamowany był jako dokument: pojawiły się nawet prawdziwe plakaty informujące o zniknięciu bohaterów.

Teraz miłośnicy horroru powoli ostrzą sobie zęby (kły?) na drugą część filmu, wchodzącą właśnie na ekrany. Tym razem czwórka bohaterów wyrusza śladem postaci z pierwszej części, by dotrzeć do miasteczka Burkittsville, owianego legendą Czarnych Wzgórz, gdzie rozegrały się dramatyczne wydarzenia. Będzie mrocznie i krwawo.

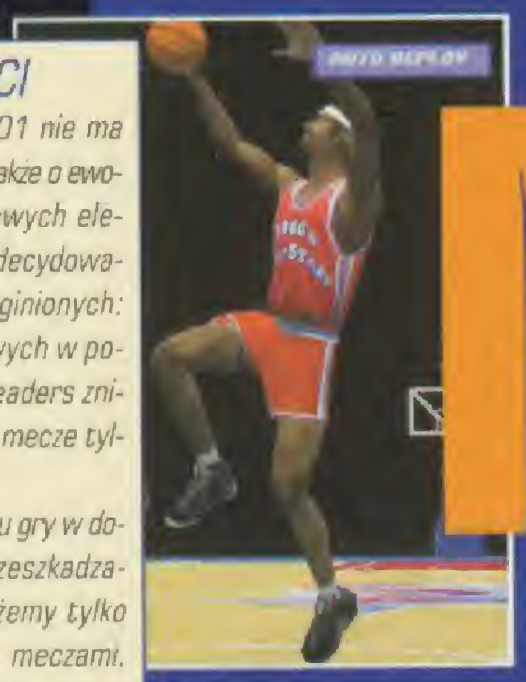
Ocena: 8

Producent: Take 2 Interactive

Wymagania minimalne: P II 300, 64MB RAM, 16B HDD

\+ Wspaniała grafika, mroczny klimat

– Zbyt prosta



NBA LIVE 2001

Yanoos

LISTA NIEOBECNOŚCI

W przypadku NBA LIVE 2001 nie ma mowy o rewolucji, trudno mówić także o ewolucji. Prawda, dodano kilka nowych elementów, kilka jednak autorzy zdecydowali się usunąć. Oto lista zaginionych:

- Brak przerywników filmowych w połowie meczu - tańczące cheerleaders znikły! To przez nie rozgrywaliśmy mecze tylko do trzeciej kwarty.

- Możliwość zapisywania stanu gry w dowolnym momencie - co im przeszkadzała? Teraz „save-nąć" grę możemy tylko w trakcie sezonu, pomiędzy meczami.

- Konkurs rzutów za 3 punkty - usunięty.

- Treningowa opcja „Practice" - missing in action.

- Sędziowie - wymeldowani. Znowu piłka w magiczny sposób porusza się sama.

- Możliwość dodawania tworzonym przez nas zawodnikom opasek na rękach, nogach i głowach oraz zmiany długości ich skarpetek - niech spoczywa w pokoju.

- Rahzel ze ścieżki audio - żegna was. Generalnie hip hopu jest mniej.

Wersja PeCetowa nie posiada do tego tak zwanych „challenges", obecnych w edycji na Playstation 2. Wyzwania te uatrakcyjniają pojedynki 1 na 1, dodając do nich kilka innych warunków zwycięstwa.

CZARNO TO WIDZĘ

Publiczność w serii NBA LIVE nigdy nie była wizualnym rarytasem. W edycji 2001 miała być ładniejsza. Nie jest. Mimo, że się rusza. Tekturowe, sprane ludziki wstają i siadają. Pięknie.

Dlatego wyłączam ją... nie tylko ja. Niezliczone rzesze przeciwników mydlanego, rozmytego tła wiedzą, co ustawić na „off".

I grają w ten sposób:

MILIONERZY

UWAGA! KOMUNIKAT DLA OSÓB, KTÓRE NIGDY NIE MIAŁY GRY Z SERII NBA LIVE ALBO POSIADAJĄ EDYCJĘ STARSZĄ NIŻ 2000!!!

Niekupienie NBA LIVE będzie błędem. To jedna z najlepszych gier sportowych w historii, a na pewno najlepsza koszykówka na PeCeta. Tytuł tego formatu powinien znajdować się w kolekcji każdego gracza.

Dalej nie musicie czytać.

FAMILIADA

Naprawdę nie przeszkadza nam, że przesuwacie premierę. Miesiąc? Świetnie. Trzydzieści dni jak z bicza trzaśnie. Aha, znowu się opóźni o miesiąc? Trudno, jesteśmy cierpliwi. Jeszcze półtora miesiąca? Ależ skąd, nie gniewamy się. I tak ją pewnie kupimy. Ale wydajcie ją wreszcie!

Tak było i właśnie to myśleliśmy. Rozochoceni cennymi ulepszeniami wprowadzonymi w edycji 2000 mieliśmy ochotę na dokładkę. Nie wyszło. Czy warto kupić NBA LIVE 2001? Nie potrafię odpowiedzieć i sam się waham. Zastanówmy się razem. Wymieńmy wady i zalety nowej koszykówki pachnącej kanadyjską żywicą.

IDŹ NA CAŁOŚĆ

Zaczyna się obiecująco - nowe intro (choć wolałem akcje), świeży interfejs. Słuchając miłego hip-hopu, funku i r&b ustawiamy opcje, wybieramy zespoły i gramy. NBA LIVE 2001 wygląda niesamowicie, to najpiękniej zrobiona gra sportowa w historii. Niby wypolerowano tylko kilka efektów, co nieco ulepszono, a efekt jest imponujący, szczególnie w wysokich rozdzielczościach (do 1280x1024).

Piłka w grze. Przebiegamy się kilka razy w te i z powrotem i zauważamy, że w tej edycji rozgrywka zostala wyraźnie zwolniona. Doskonale posunięcie. Gra dzięki temu stała się bardziej statyczna i w nieco większym stopniu przypomina koszykówkę, a nie chaotyczny pojedynek sprinterów, którym rzucono piłkę. Naturalnym efektem kuracji zwalniającej stały się sensowniejsze wyniki spotkań.

Kilka następnych akcji pokazuje realistyczne zachowanie zawodników, odpowiednie do ich warunków fizycznych. Koszykarze skaczą niżej i znacznie trudniej jest zapakować piłkę z góry, a w przypadku niskich zawodników staje się to niemożliwe.

W zamian za to dostaliśmy kilka nowych typów akcji podkoszowych. Bardzo wygodne jest podsuwanie się zawodników tylem, będące wstępem do jednego z kilku wykończeń - szybkim pivotem, hakiem, z odskoku (efektowne fade-away'e) czy po dwutakcie, półhakiem. Znacznie uatrakcyjniła się w ten

sposób rozgrywka w półdystansie i „na malowanym". Gracze chętniej wykańczają akcje od dołu i rzutem o tablicę, starają się szukać czystych pozycji rzutowych i wykorzystują je. Trudniej przeprowadza się kontry i walczy na tablicach.

Rozbudowany tryb handlu zawodnikami, w którym trade'y mogą obejmować trzy zespoły i sporą grupę koszykarzy, jest cennym dodatkiem. Inna sprawa, że trudno jest dobrać satysfakcjonujący wszystkie strony zestaw. Pojawiła się opcja „update" mająca za zadanie ułatwić uaktualnianie gry, możemy

także jako tekstury twarzy użyć zdjęcia (na przykład naszego). Replay'e, zapisywane teraz w formacie .avi czynią nasze wyczyny mniej hermetycznymi. Łatwiej je transportować i pokazywać. Atrakcją są na pewno sławni koszykarze, którymi możemy rozgrywać towarzyskie mecze.

W takim kształcie NBA LIVE 2001 jest najlepszą koszykówką, jaką możemy obecnie kupić.

JEDEN Z DZIESIĘCIU

Powiem szczerze - łatwiej będzie na tę grę popsioczyć. Do narzekania skłania już pierwszy ekran, jaki widzimy po odpaleniu programu. Wyczytać można z niego, że gra oczywiście posiada wszelkie prawa do nazw i logosów, ale składy drużyn aktualne są dla dnia 27 listopada. Przecież dopisanie kilku nazwisk i przestawienie paru graczy do innych klubów zajmuje specom z EA pewnie z pięć minut. Przygnębiający jest również fakt, że niedoróbek wynikających z chęci ułatwienia sobie pracy albo z braku czasu na doszlifowanie gry jest sporo (patrz: ramka „LISTA NIEOBECNOŚCI").

Fajnie, że są nowe ruchy zawodników i parę ładnych wykończeń podkoszowych. Nasze wielomilionowe gwiazdy wciąż mają jednak problemy z rzutami z półdystansu i z drżącą niemiłosiernie ręką przy rzutach osobistych na wyższych poziomach trudności. Krzemowy przeciwnik bez końca łapie się na zwody, przez co taktyka „fake and drive" powróciła w glorii. A może inaczej - ona nigdzie nie wychodziła.

Sposób konstruowania komputerowych akcji pozostaje skandaliczny. Nie istnieje w nich coś takiego jak błyskawicznie przeprowadzone akcje i szybkie kontry. Zawodnicy z ociężałym uporem klepią piłkę do 23 sekundy, a potem zdobywają punkty rzutem „z obrotu - przez sześć rąk - za trzy punkty" w ostatniej sekundzie. Wyrównane końcówki meczów wciąż rozgrywane są idiotycznie, powoli, bez polotu.

Blaszak nieładnie rekompensuje słabą sztuczną inteligencję. Kradnie piłkę kiedy chce i od kogo chce, wykazuje kojarzącą się z jasnowidztwem skuteczność w zbiórkach ofensywnych. Nie sprawia mu również kłopotów trafianie nawet najtrudniejszych rzutów, szczególnie, gdy musi odrobić straty. W ten sposób gra sztucznie utrzymuje wyrównany wynik, by (w zamyśle przynajmniej) uczynić grę ciekawszą. Na najwyższym poziomie trudności skuteczność i dziwaczność rzutów jest wręcz kuriozalna. Nadal koszykarze sterowani przez komputer otoczeni są niewidzialnym polem siłowym, odpychającym nas wyraźnie przy bliższym kontakcie (na przykład próbie minięcia).

Wszystko to znamy, prawda? Liczba powtórzonych, zasadniczych elementów rozgrywki (i jej wad) nie jest zapewne przypadkowa. Edycja 2001 jest jedynie wypolerowaną nieco wersją 2000, pomimo deklaracji autorów o zmianie silnika gry. Miał być remont generalny, a tu przyszli, załatali kilka dziur i pomalowali tapetę.

Ocena: 7

Producent: EA Sports

Wymagania minimalne: Pentium 200, 32MB RAM

+ Jakoś tam jeszcze

− Niewiele zmian

www.nba-live.com

WIELKA GRA

NBA LIVE 2001 w trybie wieloosobowym to zupełnie inna bajka. Bajka, co trzeba dodać, zakończona happy endem. Gra jako generator radochy dwóch osób

wpatrujących się w monitor sprawdza się doskonale. Nietrudno przewidzieć serie niekończących się, nocnych pojedynków „klawiatura kontra pad".

DECYZJA:
...należy do ciebie.

RooS

RESURRECTION

RUNE PO HISZPAŃSKU

Średniowieczny hack&slash TPP, z krzepkim wikingiem w roli głównej, dostaliśmy całkiem niedawno w prezencie od GOD Games. Gra była dobra, choć nieco zbyt krótka. Pod koniec lutego na redakcyjnym biurku wylądował tajemniczy tytuł RESURRECTION, który po bliższych oględzinach okazał się brzydkim młodszym bratem RUNE.

WIELKIE ZAGMATWANIE

Zorientowanie się w fabule gry wymaga uważnego przeczytania pierwszych stron instrukcji. Intro wlecze się jak zaspany ślimak, pada w nim mnóstwo obco brzmiących imion i nie do końca wiadomo kto jest kim i jakie ma zamiary. Nie wdając się w szczegóły, chodzi o uratowania świata. Zły bóg i jego kapłan chcą wyssać ludzkie dusze przy pomocy czarnego smoka, specjalnie przeszkolonego do tej operacji. Narzędziem sił mroku jest czarodziejski bękart, Domenicus. Zamiast palców ma ostrza, Freddie Krooger style. Posłańcem obrońców starego porządku jest zakuty w zbroję rycerz Gau, machający mieczem, który nawet Podbipiętę herbu Zerwikaptur wprawiłby w zaklopotanie. Trzecią osobą występującą w grze jest Daiko. Instrukcja cały czas mówi o tej postaci jak o mężczyźnie, jednak na ekranie widnieje zgrabna pan-

na, zaopatrzona w dwa bardzo ponętne atrybuty kobiecości. Niestety, w grze nie ma ani słowa na temat jej motywów ani pochodzenia. Znów trzeba wrócić do lektury manuala.

Na szczęście dość szybko zapomina się o początkowej konfuzji. Krótciutkie filmy zrobione „na silniku" gry rzucają coraz więcej światła na rozwijającą się sytuację i nie trzeba długo zastanawiać się, po co i o co tak naprawdę walczymy z marszczącymi czoło potworami.

NIEME KINO

Oględziny płytki z grą wywołały u mnie pewien niepokój. Znajduje się na niej program, demo, instrukcja obsługi i... ponad 200 MB wolnego miejsca. RESURRECTION nie zajmuje na-

wet połowy objętości kompaktu. Intro oraz wszystkie filmy wykonano w całości przy użyciu silnika gry. Nie byłoby w tym nic złego gdyby nie fakt, że jakością przypominają amatorskie produkcje scenowe, i to wcale nie te najlepsze.

Największą wadą oprawy audiowizualnej gry jest brak jakichkolwiek dialogów w formie mówionej. Nie jestem w stanie tego zrozumieć, zwłaszcza biorąc pod uwagę setki megabajtów niewykorzystanego miejsca na płycie. Jedynym wytłumaczeniem wydaje się być fakt, że gra została stworzona w całości przez Hiszpanów. Czyżby zabrakło im czasu i pieniędzy na zatrudnienie kilku anglojęzycznych aktorów?

Engine RESURRECTION wypada bardzo blado nawet w porównaniu z niezbyt już świeżym UNREALEM, na którym oparto RUNE. Nie ma

w nim żadnych wodotrysków, ale levele zrobione są nieźle, na poziomie dobrych amatorskich produkcji z czasów QUAKE 2. Istnieją niestety utrudniające życie błędy, na przykład zacinanie się na krawędziach ścian czy stapianie w jedną postać z atakującym wrogiem. Najbardziej denerwujące jest zachowanie bohaterów na schodach. Niewidoczne pole siłowe nie pozwala z nich zeskoczyć!

VIRTUA RAIDER

W ośmiu (!!!) misjach zawartych w grze prowadzimy na przemian różne postacie, obserwując rozwój wypadków za każdym razem z nieco innej perspektywy. Poszczególni bohaterowie wymagają nieco innego podejścia do

zadań. Domenicus jest ekspertem od cichego poruszania się i niespodziewanych ataków. Potrafi chodzić po suficie i jest wtedy zupełnie niewidoczny dla wrogów. Spadając zadaje duzo większe obrażenia niż podczas normalnego ataku. Umie też skradać się i zadawać śmiertelne ciosy z najbliższej odległości.

Gau, jak na rycerza przystało, nosi zbroję i wielki miecz. Może przyjąć więcej ciosów niż pozostałe postaci, ale też nie jest zbyt subtelny - wchodzi, robi młynek i zostawia za sobą kałuże krwi.

Daiko jest bardzo powabną laską, walczącą przy pomocy dwóch unikalnych ostrzy. Potrafi stać się na chwilę niewidzialna, a nawet miotać kulami ognia jak rasowy mag. Najbardziej wszechstronna postać w grze.

Bohaterami sterujemy przy pomocy klawiszy kursora i przycisków myszy. Nie da się niestety zmienić tego układu, co czasem mocno denerwuje. Podstawą skutecznej walki jest opanowanie kombosów, czyli ciosów specjalnych wykonywanych przez postać po naciśnięciu kilku klawiszy w odpowiedniej kolejności (i w dość krótkim czasie). Każdy heros ma swoje własne megaciosy, zdecydowanie bardziej skuteczne niż reszta arsenału. Aby z nich korzystać trzeba mieć pewien zapas many, która odnawia się sama kiedy nie walczymy.

KRZESANIE

Nazwa gry kojarzyć się może z planowanym przez złego kapłana wskrzeszeniem demona, mającego zapanować nad światem, ale też dokładnie odzwierciedla system przechodzenia kolejnych misji. Bohaterowie mają po trzy „życia", a kiedy zginą, wystarczy nacisnąć przycisk myszy, aby się zrespawnować. Głównym problemem takiego podejścia do tematu jest brak możliwości zapisywania gry podczas misji. Po śmierci nie zaczynamy ich co prawda od początku, ale bossom czekającym na końcu mapy w magiczny sposób odnawia się cała energia życiowa. Bardzo frustrujące.

„Wskrzeszenie" to produkt bardzo nierówny. Dobry pomysł popsuto kiepskim silnikiem i mało atrakcyjną oprawą. Nadal jednak zostało w tej grze coś, co nie pozwala odinstalować jej przed ukończeniem wszystkich ośmiu zadań. Wierzcie mi, nawet na najniższym poziomie trudności nie jest to banalne. RESURRECTION nie jest grą na jeden wieczór.

Ocena: 6

Producent: Dinamic

Wymagania minimalne: Pentium 200, 64MB RAM

\+ kilka ciekawych misji, system walki

\- słaba oprawa, błędy, średnia zabawa

www.nebula-ent.com

Macie ochotę jeszcze raz dobrać się do tyłka tym wstrętnym, oślizgłym, panoszącym się bez naszego pozwolenia Obcym? Tak? Właśnie takiej odpowiedzi oczekiwałem. Dzięki programistom z Take 2 Interactive mamy okazję pomieszać szyki hordom przybyszów i zdemaskować przy okazji rządowy spisek. Wiadomo przecież, że Obcy są wśród nas, a wtajemniczone szychy zrobią wszystko, aby ukryć prawdę przed ludzkością i Foxem Mulderem. Nie uda im się! Do akcji wkracza Johny... eee... David Walker.

THE WARD

...CO UKRADLI KSIĘŻYC

Red Hiney

Historia przedstawiona w THE WARD na początku nie wydaje się specjalnie intrygująca. Niejaki David Walker, astronauta, wraz z grupą naukowców wyrusza na pokładzie statku Apollo 19 na Księżyc, aby zbadać występujące tam dziwne wstrząsy sejsmiczne. Bezpiecznie docierają na miejsce i rozpoczynają badania. Wszystko idzie gładko do czasu. Los (czytaj: producent gry) lubi płatać figle.

Dzielnych astronautów spotyka smutny los: zostają zestrzeleni przez pojazd Obcych. Jedynym, który ocalał z katastrofy, jest Walker. Szczęśliwie przybywa do bazy na krótką chwilę przed jej zniszczeniem. Na tym nie kończą się jego kłopoty. Ledwie dotarło do niego co się stało, ledwie zdążył zdać sobie sprawę ze swego położenia, gdy został dość brutalnie obezwładniony przez "alienów" i przetransportowany do ich podziemnej, księżycowej bazy.

Kto za tym wszystkim stoi? Dlaczego jego towarzysze zostali zabici? Co chcieli ukryć przybysze? Dlaczego David nie został wyeliminowany, jak inni? Ile jest wart dla Obcych i dlaczego? Odpowiedzi na te i jeszcze wiele innych pytań będziesz musiał, drogi Graczu, odnaleźć sam.

Fabuła, jak wspomniałem wcześniej, nie jest na początku zbyt ciekawa, jednak wraz z rozwojem akcji wciąga coraz bardziej. Podczas swych wędrówek dowiesz się kilku naprawdę interesujących rzeczy rodem z „X-Files" - rządowe spiski, tajemne porozumienie z Obcymi, wszechobecna aura tajemnicy, zmowa milczenia... Przyjdzie ci stawić czoła nie tylko wrogim ufokom, ale także kolaborującym z nimi ludziom. Będziesz wcielał się w różne role - ściganego, detektywa, czy wreszcie sabotażysty. Z pewnością rozrywki nie zabraknie. A tych, którzy chcą być wytrwali w poszukiwaniu praw-

Ocena:	8
Producent:	Take 2 Interactive
Wymagania minimalne:	Pentium 233, 64MB RAM
+	[illegible]
–	[illegible]

www.odigames.com

dy, zapewniam, że zakończenie warte jest naszego czasu. Ale o tym za!

Gra podzielona jest na kilka aktów (konkretnie cztery + epilog), z których prawie każdy rozgrywa się w innej lokacji. Pierwszy we wspomnianej już księżycowej bazie ułoków, drugi - w więziennej kolonii na Marsie (ściślej rzecz ujmując - pod powierzchnią Marsa), trzeci - znowu w kolonii, czwarty - w mieście Greyów (to jedna z ras Obcych), a epilog - na planecie Draco. Sama rozgrywka na początku może się wydawać bardzo trudna, przede wszystkim dlatego, że przychodzi nam odgadywać przeznaczenie wielu przyrządów i urządzeń nie przypominających w niczym tych znanych na Ziemi. Zadanie utrudnia fakt, że wszystkie komunikują się z użytkownikiem w języku „obcym" (jak widać angielski nie jest powszechny w kosmosie!). Na szczęście problem ten rozwiązują odpowiednie urządzenia tłumaczące. Z nimi jest sporo łatwiej, jednak nie na tyle, aby móc sobie pozwolić na uśpienie szarych komórek, także dlatego, że spotkamy czasami różnego rodzaju puzzle (najczęściej przy końcu każdego etapu gry, nie jest to jednak regułą), których ułożenie jest kluczowe dla dalszej zabawy. Nie odbiegają one trudnością od innych zadań (czytaj: są dosyć trudne). Żeby cię zupełnie nie zniechęcać dodam, że wraz z upływem czasu poświęconego na ich rozwiązanie, pojawiają się kolejne podpowiedzi - stopniowo naprowadzają na właściwy trop, aby w końcu podać rozwiązanie.

Mniej odpornym nerwowo zostawiono łatwiejszy tryb gry, który umożliwia ominięcie zagadek. W trybie normalnym wszystkie łamigłówki musimy rozwiązać sami.

Sposób prowadzenia rozgrywki jest uproszczony. Interfejs ogranicza się do wskazywania miejsc (bądź przedmiotów) i klikania myszą. Czasami trzeba robić to dość szybko, zdarzają się bowiem sytuacje, w których wykonać musimy jakąś operację (najczęściej przeprogramowania dziatek, jakiegoś robota czy innego ustrojstwa), zanim nieprzyjaciel zamieni nas w obłoczek molekuł.

Na szczęście autorzy nie starali się ulepszać tego, co spisuje się doskonale. Niczego nie trzeba się domyślać, bluesa poczują nie tylko weterani, ale także mniej zaawansowani gracze.

I krótko o efektach audiowizualnych - grafika nie zwala z nóg, nie wywołuje też przyspieszonego bicia serca - po prostu jest solidna. Żadnych fajerwerków technicznych i skalpujących detali. Jednocześnie jest bardzo szczegółowa, dokładna - wszystko jest widoczne, ostre, przejrzyste. Są to cechy dla przygodówek najważniejsze. Za niezbyt komfortową uznaję bowiem sytuację, w której muszę domyślać się, co widzę na ekranie w danym momencie. Postacie są troszkę rozmyte, ich twarze wyglądają dość komicznie (zwłaszcza na zbliżeniach), jednak nie pogarsza to zbyt mocno ogólnego wrażenia.

Jeśli chodzi o to, co słychać, to także nie najgorzej. Muzyka jest raczej dyskretna - tzn. nie przeszkadza w grze. Doskonale dopasowana do aktualnej sytuacji, znakomicie oddaje klimat oraz nastrój danego miejsca. Nie oczekujmy za to żadnych „gadanych" dialogów, lepiej jednak czasem spokojnie i powoli przeczytać tekst dla lepszego zrozumienia informacji. Zwłaszcza, że niektóre z nich mają kluczowe znaczenie dla dalszego przebiegu rozgrywki.

Czas na podsumowanie i ocenę końcową. Nie można powiedzieć, że THE WARD jest grą wybitną, nie przełamuje barier, nie przecina nowych szlaków ani w zakresie zastosowanej techniki, ani w zakresie poruszanej tematyki. Jest jednak interesująca, wciągająca, ma to „coś". W dzisiejszych czasach jest to cecha, że tak powiem, „na wymarciu". Coraz mniej gier pozwala nam bawić się bez oznak znużenia dłużej niż kilka dni, na szczęście THE WARD jest chlubnym wyjątkiem. Dodajmy jeszcze atmosferę strachu, śpisku i terroru - potęgowaną przez odpowiednio dobrane efekty dźwiękowe, a otrzymamy obraz gry może nie genialnej, ale, zwyczajnie, bardzo dobrej. Do tego dochodzi jeszcze szacunek, z jakim podeszli do nas twórcy gry. Wyraża się on przede wszystkim brakiem rażących błędów (zaryzykuję twierdzenie, iż nie ma ona błędów w ogóle). Widać, że komuś zależało, aby produkt finalny wart był swojej ceny. Dla miłośników kosmicznych klimatów lektura obowiązkowa.

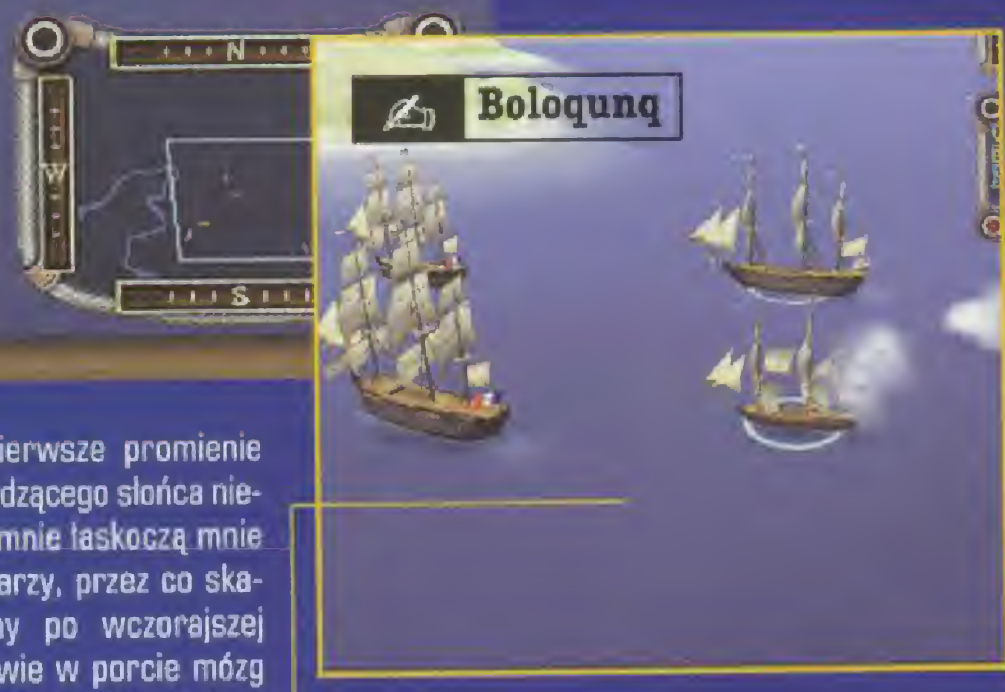
AGE OF SAIL 2

SÓL W OKU MARYNARZA

przewrócił się szorując pokład i... angielską fregatę zbliżającą się do nas w zastraszającym tempie!! Ahoj!!! Wróg na lewej burcie!!!...

Nie bierzcie broń Boże przykładu z tego zdezorientowanego marynarza, bo oto nadeszła gra, w której powinniście zawsze być zwarci i gotowi do spotkania wrogiej armady - AGE OF SAIL 2.

Numerek 2 świadczy oczywiście o tym, że mamy do czynienia z kontynuacją superprodukcji firmy Talonsoft sprzed kilku lat. Dla niewtajemniczonych spieszę z wyjaśnieniem, że tak jak część pierwsza, część druga polega na staczaniu batalii morskich przy użyciu ogromnej liczby statków dostępnych na przelomie XVIII i XIX wieku. Jednak sequel nie był by sequelem, gdyby nie oferował konkretnych usprawnień, idących z duchem czasu. Ulepszeniem rzucającym się od razu w oczy jest przeniesienie akcji w bardzo modny trójwymiar. Jak nietrudno się domyślić, ponosimy w związku z tym wymierny koszt sprzętowy. Teraz 486 już nie wystarczy. Powiem więcej, bez Celerka 500 i Rivy TNT 2 nie pogramy komfortowo w rozdzielczości wyższej niż 800*600.



...Pierwsze promienie wschodzącego słońca nieprzyjemnie łaskoczą mnie po twarzy, przez co skacowany po wczorajszej popijawie w porcie mózg zaczyna powoli budzić się z letargu. Ale zaraz, gdzie ja jestem? Wokół nic tylko mnóstwo wody i jakoś tak wysoko. A co to za beczka w której siedzę? Rozglądam się i widzę w dole krzątających się przy linach kolegów, głupią papugę kapitana, majtka, który właśnie

A rozdzielczość w tej grze jest kluczowa, ponieważ bardzo często dochodzi do starć naprawdę dużej liczby jednostek, a przy konieczności jednoczesnego wyświetlania kilku okien menu widoczność drastycznie spada, co obniża naszą możliwość odpowiedniej oceny sytuacji i dobrego dowodzenia.

Statków jest całkiem sporo. Zważywszy, że AOS 2 pozwala nam stanąć za sterami jednej z jedenastu liczących się w danym okresie flot, w 45-letnim przedziale czasowym (1775 - 1820), daje to około 1200 przeróżnych machin pływających.

Ocena: 7

Producent: Talonsoft

Wymagania minimalne: Pentium 200, 32MB RAM

\+ Grywalność, epickie bitwy

\- Brak, zawieszki i inne kiksy

www.talonsoft.com

Budowa gry nie jest skomplikowana. Do wyboru mamy pojedynczy scenariusz, kampanię i multiplayer (zarówno LAN, jak i internet). Zestaw ten wydaje się prosty, ale zapewniam, że jest to spora dawka rozrywki. Nad urokami single scenario nie będę się specjalnie rozwodził, gdyż temat wydaje się oczywisty. Wybieramy jeden z ponad stu scenariuszy i po prostu zostajemy rzuceni na pełne morze, by przy pomocy większej lub mniejszej ekipy statków posłać na dno siły przeciwnika. Nie mamy tutaj do czynienia, jak w wielu symulatorach lotniczych, z przeciągającym się w nieskończoność dolatywaniem do celu. Przeciwnie, pierwsze starcia są na wyciągnięcie ręki, a dla tych, którym spieszy się jeszcze bardziej, dostępna jest opcja przyspieszenia czasu (od normal do x32). Polecam wykonanie następującego eksperymentu: przy bitwie angażującej około 40 jednostek proponuję pieczołowicie rozstawić swoje statki, podpłynąć na pozycje, po czym włączyć 32-krotne przyspieszenie czasu. Dosyć zabawne jest, jak w przeciągu pięciu sekund nasza idealnie rozmieszczona flota zamienia się w chaotyczne zbiorowisko.

Kampania prezentuje się trochę bardziej skomplikowanie. Zaczynamy od stopnia podchorążego, by poprzez kolejne bitwy, w których udowadniamy swój geniusz strategiczno - taktyczny, awansować aż do stopnia admirała. W zależności od wyboru kampanii kierujemy, tak jak już wspomniałem wyżej, jedną z jedenastu flot.

Sama rozgrywka wyzwala jednak mieszane uczucia, a to głównie za sprawą niezliczonych wręcz buraków, które nierzadko zaskoczą nas bardziej niż taktyczne zagrywki komputerowego przeciwnika. Po pierwsze, już samo odpalenie gry ma charakter loterii. W zależności od komputera gra startuje lub nie. Próbowałem tej sztuki na trzech maszynach i na każdej miałem do czynienia z inną reakcją programu. Raz gra wieszała się już przy starcie, kiedy indziej na początku misji, a jeszcze innym razem gdzieś w trakcie. Z początku myślałem, że może po prostu mam pecha, ale sprawdziłem forum dyskusyjne na stronie producenta i ludzie wypowiadający się tam doświadczali dokładnie takich samych problemów.

Innym karygodnym błędem jest losowa skuteczność zachowywania i odczytywania gry. Bywa, że po dwugodzinnej, zwycięskiej batalii i zapisaniu stanu gry nie udaje nam się jej odtworzyć! A gdy jeszcze zdarzy się to pod koniec kampanii...

Inną sprawą są reakcje programu na sytuacje, które, wydawałoby się, powinny być dopracowane do perfekcji. Mam tu na myśli np. abordaż czy też ustawianie statków w formacjach. Kwestii niewykonalnych abordaży nie wyjaśnił jeszcze nikt, natomiast co do formacji, to mają one to do siebie, że przy pierwszym rozkazie dotyczącym zmiany pozycji statki rozsypują się w chaotyczne skupisko pływających desek i płótna. Zważywszy na fakt, że miodność tej gry polega głownie na wykonywaniu powyższych manewrów, to jej ocena spada.

Sama oprawa gry jest jak najbardziej satysfakcjonująca. Wszystko oczywiście 3D, a na statkach widać nawet uwijającą się w pocie czoła załogę. Widok na scenę przypomina ten z MYTH: THE FALLEN LORDS. Kamerę możemy ustawić pod dowolnym kątem, jak również dokonywać śmiałych zbliżeń lub oddaleń. O ile przy mniejszych potyczkach widok „z bliska" jest jak najbardziej wystarczający i pozwala cieszyć się w pełni przyjemną grafiką statków, tak przy większych bataliach jedynym sensownym sposobem ogarnięcia wzrokiem sytuacji jest solidne oddalenie, przez co gra zaczyna przypominać stół z figurkami rodem z Warhammer Fantasy Battle. Ciekawa jest

również absolutna statyczność morza - woda ani drgnie (nazwa Morze Martwe nabiera nowego znaczenia).

Co do dźwięku... Szum wiatru, skrzypienie desek, odgłosy wystrzałów - to wszystko w połączeniu z klimatyczną muzyką daje bardzo przyjemny efekt, dzięki któremu (przynajmniej do kolejnego zwisu) jeszcze bardziej angażujemy się w akcję rozgrywającą się na ekranie.

Interfejs jest na tyle przejrzysty i intuicyjny, że przy jego pomocy prowadzenie bitew to bułka z masłem orzechowym. Wszystkie niezbędne opcje zawarte są w kilku oknach, które radziłbym mieć cały czas otwarte. Zmniejsza to widoczność, ale już przy rozdzielczości 1024x768 nasze morskie pole walki zdaje się być odpowiednio klarowne. Takie frykasy wymagają jednak mocnego sprzętu. Jak wspomniałem we wstępie, szybki procesor i mocna karta graficzna to niezbędnik, by komfortowo manipulować czterdziestoma w pełni trójwymiarowymi jednostkami.

W tym miejscu macie prawo zapytać: warto kupić czy nie? Najprostszą odpowiedzią jest rzut monetą. Gra jest bardzo atrakcyjna, ładnie wykonana, ciekawa i wciągająca, ale jednocześnie pełna przykrych niespodzianek.

...Nasz dzielny majtek zobaczył ze swojego bocianiego gniazda, jak brytyjski okręt wystrzelił salwę w kierunku jego statku. Zza obłoku białego dymu dostrzegł zbliżający się w jego kierunku czarny punkt, który rósł w oczach z każdą chwilą. Chciał schylić się odruchowo, nie zdążył... i Bóg nacisnął RESET.

WORMS WORLD PARTY

Każdy gracz chyba wie, na czym polega idea WORMS. Niewtajemniczonym wytłumaczę tylko, że bohaterami są robaki, jedak nie te potulne stworzonka, o których zwykliśmy się uczyć na lekcjach biologii, ale ich krwiożercza odmiana. Prowadzą ze sobą regularną wojnę przy użyciu broni rozmaitego rodzaju i kalibru oraz wyrafinowanych sztuk walki.

WORMS WORLD PARTY jest przeznaczona przede wszystkim do gry wieloosobowej. Łatwo to zauważyć - liczba opcji i wariantów tego trybu jest po prostu przytłaczająca. Serwery WORMNET, dzięki którym możemy grać przznernet z ludźmi z całego globu mają zapewnić (po modernizacji) komfortowąiek opóźnień i obsługę „czata". Już teraz o każdej porze dnia i nocy oblegane są niczym BATTLE.NET czy MSZone.

Kolejna edycja WORMS przynosi kilka zmian i nowości. Pierwszą z nich jest zmodernizowany edytor, dzięki któremu łatwiej jest tworzyć mapy, można także zaprojektować kampanię z troską o najdrobniejsze szczegóły „organizacyjne". Stworzono także składnicę wiedzy o świecie gry i zasadach nim rządzących (WARMOPEDIA)W końcu możemy dowiedzieć się wszystkiego o środkach masowego rażenia bez eksperymentowania na placu boju. Rozszerzone zostały też misje treningowe, w sprawniejszy i bardziej przystępny sposób uczące nas rzemiosla.

Oprócz standardowych opcji konfigurujących grę dodano WORMPOT - coś w stylu „jednorękiego bandyty" w kasynie. Dla urozmaicenia rozgrywki losowo wybierane są trzy, spośród kilkudziesięciu różnych niestandardowych cech gry. Gdy wylosowaliśmy np. lepkie podłoże, zwiększoną siłę walki wręcz i „jeden strzał zabija", potyczka, którą zaraz rozegramy, będzie wyraźnie się różnić od innych. Każdą z cech można oczywiście ustawić ręcznie, ale najlepsza zabawa jest wtedy, gdy komputer sam losuje warianty gry. Efekty potrafią przyprawić czasami o ból glowy.

Oprawa graficzna pozostała nie zmieniona (pomijając nowy wygląd MENU) od czasu ARMAGEDDON. A mimo to trzeba przyznać, że nadal mamy na czym zawiesić oko. Nowe lokacje są ciekawe, barwne i urozmaicone.

WORMS WORLD PARTY oferuje dawkę rozrywki, którą trudno zlekceważyć. Mnóstwo nowych scenerii, nowe opcje, rozbudowane do granic możliwości warianty gry wieloosobowej dające wręcz nieograniczone możliwości zabawy z ludźmi z całego świata, to cechy, które sprawiają, że po zakupie mamy świadomość dobrze wydanych pieniędzy.

Ocena: 8

Producent:	Team 17
Wymagania minimalne:	Pentium 200, 32MB RAM
+	Maksymalna grywalność
−	To tylko kolejna wersja

www.worms.cdprojekt.com

Krooger

JAK TO SIĘ WSZYSTKO ZACZĘŁO

Pierwsza część WORMS wydana została w roku 1995 przez firmę TEAM 17, zajmującą się raczej produkcją gier na komputer AMIGA. Cały świat oszalał na punkcie robaczej gry, wydanej potem na wszystkie chyba platformy sprzętowe. WORMS emanowały gigantyczną dawką humoru, łącząc ją z ciekawą, rozbudowaną rozgrywką przeznaczoną również dla kilku graczy siedzących przy jednym komputerze. Potem ukazało się jeszcze kilka oficjalnych dodatków, z których godny polecenia jest przede wszystkim WORMS: REINFORCEMENTS, zawierający gigantyczną liczbę nowych sceneru, broni i opcji.

Rewolucją w nie znającym dezynsekcji świecie stała się druga część WORMS i dodatek WORMS: ARMAGEDDON, opatrzone nową oprawą graficzną, interfejsem, świetną animacją i rozbudowanymi opcjami konfiguracyjnymi również gry sieciowej. WORMS WORLD PARTY jest kolejną edycją z tej serii, ale nie częścią trzecią.

CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC

MAGICZNI KRZYŻOWCY? WOLĘ HEROSÓW

Coval

Można założyć, że gry TPP zyskały popularność wraz z narodzinami TOMB RIDER'a i seksownej Lary Croft. Od tamtego czasu sprawdzony pomysł jest chętnie wykorzystywany, z różnym skutkiem. Kilka gier (HERETIC 2 czy F.A.K.K.2), owszem, odświeżyło gatunek, ale były to tylko wyjątki.

Nie można powiedzieć, że programiści z 3DO odstawili totalną fuszerkę, ale przy wydanym niedawno RUNE, CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC nie prezentuje się rewelacyjnie. Wszystko to już gdzieś widzieliśmy, łącznie z niezbyt głęboką fabułą (w RUNE stanowiła ona istotny element).

W COMM wcielamy się w postać Drake'a, wojownika, któremu w dzieciństwie zły mag Necros wymordował mamę, tatę, babcię i dziadka. Drake ma powód do zemsty na nekromancie i jego Legionie Zagłady. Przepełniony nienawiścią poprowadzi krwawą krucjatę przeciwko Necrosowi i jego sługom.

W tym momencie wkraczamy do akcji i wymachując mieczem biegniemy posiekać wszystko, co się rusza. Żeby scenariusz trzymał się kupy, autorzy dodali do fabuły krzyżowców, dla których trzeba wykonywać zadania.

Architektura dziewięciu przygotowanych poziomów to jedna z najbardziej rzucających się w oczy niedoróbek. Nie mówię tu o grafice i teksturach, które prezentują się przyzwoicie, ale o rozplanowaniu terenów. Można rzec, że wszystkie lokacje są takie same, różnią się tylko teksturami. Najgorsze jest bezmyślne bieganie bez końca po pustych drogach, tunelach i bezdennych jaskiniach, co bardzo szybko staje się irytujące. Dlatego właśnie autorzy poustawiali na drogach hordy wojowniczych szkieletów, kolorowych insektoidów i ogrów zaroślniętych niczym syberyjscy drwale.

Znikoma liczba rodzajów przeciwników, z jakimi przychodzi nam się zmierzyć, jest wprost proporcjonalna do ich inteligencji. Obowiązuje zasada, że kto pierwszy walnie, ten wygrywa walkę. Można zasłonić się tarczą, ale w obliczu przeważającej liczby nacierających potworów taktyka ta jest nie tyle bezużyteczna, co raczej niebezpieczna dla stosującego.

Aby wyrównać nasze szanse w walce z bezmózgimi przeszkadzaczami wprowadzono do gry kilkadziesiąt ofensywnych i defensywnych oraz elementy RPG. Widzimy to między innymi w statystykach bohatera (siła, wytrzymałość, inteligencja) oraz w możliwości awansu na wyższy poziom dzięki zdobytemu doświadczeniu. Levele postaci, od bodajże trzeciego poczynając, przyrastają co stałą liczbę punktów doświadczenia. Sprawia to, że w dalszych etapach gry, kiedy mamy do czynienia z bardziej niebezpiecznymi wrogami, poziomy nabija się w niesamowitym tempie, a co za tym idzie - szybko wzrastają hitpointy i punkty many oraz zadawane obrażenia, dzięki czemu możemy poczuć się co najmniej jak Conan, barbarzyńca, wieszcz i niszczyciel.

Do rozprawienia się z Legionem Ciemności służy nam nie tylko miecz, ale także kilof, młotek, siekiera i maczuga. Dochodzi do tego kilka typów pancerza. Aby dodatkowo uatrakcyjnić zabawę, wprowadzono wątek ekonomiczny - nierzadko można ograbić trupy przeciwników ze złotych monet i kupić za nie narzędzia zagłady u lokalnych sklepikarzy. Na szczególną uwagę jak zwykle zasługują wyroby krasnoludzkich rzemieślników.

Na plus zasługują bardzo niskie wymagania sprzętowe i fakt, że gra wczytuje się bardzo szybko.

COMM, jak wiele gier ostatnio, została całkowicie spolszczona. Trzeba przyznać, że aktorzy przyłożyli się do zadania i polska wersja prezentuje się co najmniej dobrze. Za to, że gra przemówiła w naszym języku musieliśmy jednak zapłacić sporym poślizgiem w stosunku do zachodniej premiery. W tym czasie na nasz rynek trafiło kilka zdecydowanie lepszych tytułów, jak chociażby wspominany już RUNE. CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC nie przetrwała próby czasu.

Ocena: 4

Producent: 3DO

Wymagania minimalne: Pentium 166, 32MB RAM

(+) Estetyczna, szybciutko działa

(-) Szablonowa

www.3do.com/products/pc/crusaders/welcome.html

HEROES OF MIGHT AND MAGIC III
THE SHADOW OF DEATH PL

Cowal

Nareszcie gra HOMM III: THE SHADOW OF DEATH w polskiej wersji językowej wylądowała na sklepowych półkach. Rok czekaliśmy na dokonanie spolszczenia — trochę za długo. Jest to jednak seria ponadczasowa i nie starzeje się tak szybko.

SOD oficjalnie nie jest kolejną częścią serii — prawdopodobnie autorzy bali się krytyki z powodu niezbyt licznych zmian. Mocno upraszczając sprawę, SOD to połączenie podstawowej wersji HOMM3 z dodatkiem ARMAGEDDON'S BLADE, siedmioma nowymi kampaniami, trzydziestoma ośmioma pojedynczymi scenariuszami i kilkoma drobnymi ulepszeniami.

Największe zmiany zaszły w poziomie trudności gry. Skończyła się sielanka i radosne mordowanie komputerowych herosów. Oczywiście, można dobrać poziom trudności do własnych wymagań, nastroju i zmęczenia — pięciostopniowa skala spisuje się doskonale.

Nowością jest wprowadzenie łączonych artefaktów. Irytujące było, kiedy heros miał ponad 30 magicznych przedmiotów, a w jednym momencie mógł korzystać zaledwie z kilku. Co prawda zebranie kompletu gadżetów wymaga nie lada wysiłku, jednak warto próbować.

Od strony taktycznej również można zauważyć kilka poprawek. Podczas oblężenia pobyt w fosie jest niezdrowy dla atakujących wojsk. Osiem nowych terenów, na których można toczyć zacięte boje, również wpłynie na dotychczasowe strategie. Inną interesującą zmianą jest możliwość zostawiania garnizonu w wybranych przez siebie kopalniach.

Wszystkie nowe potwory z ARMAGEDDONS BLADE znalazły się również w SOD. Większość z nich to zwyczajne „zapychacze" i tak naprawdę jedynie te najpotężniejsze jak Czarodziej, Strzelec, Feniks i nowe smoki warte są uwagi i zwerbowania do armii. Sytuacja wyglądałaby całkiem inaczej, gdyby autorzy wprowadzili nowe miasto — niestety, nie zrobili tego.

Wiele istotnych zmian wprowadzono do Edytora Map. Nie musimy już budować wszystkiego kamień po kamieniu — możemy skorzystać z generatora. Opcje takie, jak masowe kopiowanie, wycinanie i wklejanie ułatwią życie wszystkim budowniczym nowych scenariuszy. Dla wytrwałych projektantów dodano Edytor Kampanii, pozwalający łączyć wybrane scenariusze, a nawet dodawać własną fabułę i animacje.

Na deser zostawiłem najważniejsze — komentarz dotyczący spolszczenia SOD. Biorąc pod uwagę, jak nieprzyjazna w lokalizacji jest seria HOMM, muszę przyznać, że całość prezentuje się nieźle. W wielu miejscach pomieszane są osoby i przypadki, ale wynika to z różnic w gramatyce języka polskiego i angielskiego. Takie „kwiatki" się zdarzają i pewnie zdarzać się będą, jeżeli gry nie będą specjalnie przystosowane do późniejszego lokalizowania.

Jednym z łączonych artefaktów, dostępnych w SOD, jest Zbroja Przeklętego. Powoduje ona, że wszyscy przeciwnicy, przez 50 tur bitwy, poddawani są efektom działania następujących zaklęć: spowolnienie, morowe powietrze, klątwa, osłabienie i pech. Lepsze niż bomba atomowa. Do złożenia tego przedmiotu niezbędne są: Hełm Czaszki, Miecz Martwego Rycerza, Klatka Żebrowa i Tarcza Zionącej Śmierci. Takich artefaktów, jak Zbroja Przeklętego, jest ponad dziesięć. Warto je kompletować.

Podsumowując, SOD, chociaż nie wymaga podstawowej wersji HOMM3, powinien być traktowany jak zwyczajny dodatek. Wprowadzono zbyt mało zmian, żeby opatrzyć go cyferką 4, a zbyt dużo, by wydać jako zwykły add-on. W ten sposób powstała interesująca hybryda.

Mimo, iż nowi „herosi" są doskonałą pozycją, to posiadaczom dodatku ARMAGEDDONS BLADE odradzam zakup — lepiej poczekać na czwartą część serii. Jeżeli jednak nie poznaliście jeszcze tej interesującej sagi, gorąco zachęcam do spróbowania swoich sił w jednej z najlepszych komputerowych strategii XX wieku.

Ocena: 8

Producent: 3DO/IM Group

Wymagania minimalne: Pentium 133, 32MB RAM,

\+ nowe kampanie i misje, łączone artefakty.

\- brak poważnych zmian.

www.3do.com/products/pc/heroes3/shadow/

Prosimy o prawidłowe odwzorowanie danych osobowych, które drukowany na kuponie prenumeraty, ponieważ tylko poprawnie odwzorowanie upoważnia nas do wysłania Wam nagrody.

DYLEMAT MIESIĄCA

PRYMAS APRILIS

W ogromie zalewającego nas zewsząd absurdu, głupot na skalę conajmniej krajową, oraz codziennych głupawek, które każdy z nas łapie przy byle okazji, święto Pierwszego Kwietnia czy jak kto woli Prima Aprilis, wydaje się szczególne z wielu względów.

Z jednej strony jest to ukoronowanie trudu, jaki wkładamy w codzienną degrengoladę, z drugiej szczyt najbardziej pokręconych i niemożliwych do rozszyfrowania zapędów w celu zafundowania naszym bliźnim niespodzianek, które wywrócą do góry nogami ich pojmowanie dobrego żartu, o poczuciu humoru nie mówiąc.

Kalendarzowa bliskość Śmigusa Dyngusa, stwarza niepowtarzalną okazję do oblania wszystkich egzaminów ku uciesze rodziców, wierzących święcie, że ich pociecha to materiał na świetnego satyryka.

Możliwości absurdalnych kompilacji różnych świat jest nieskończona. Pomieszanie ról niektórych osób publicznych, daje również sporo radochy i tak zamiana np. Jerzego Urbana na stanowisko Prymasa, utworzy przewspaniały melanż pt: PRYMAS APRILIS.

Zrobienie czegoś szalonego obejmować może także zakup prenumeraty RESETU, a szczytem wszystkiego będzie prenumerata łączona Reset/WWW.

Życzę wspaniałej zabawy!!!

A teraz 4muka:

Wystarczy wypełnić kupon i zdecydować się na roczną prenumeratę Reset CD lub prenumeratę łączoną Reset CD wraz z Magazynem Internetowym WWW. Zapewnia ona comiesięczną 100%-ową dostawę do domu Waszego ulubionego magazynu. Dodatkowo, przypotowaliśmy nagrody dla tych, którym roczna prenumerata nie straszna. Pierwszych piętnastu Prenumeratorów otrzyma wspaniały PĘCZACZEK z Resetycznymi logasem.

Kolejna piętnastka dostanie MUFFKI - PASZPORTÓFKI

Wszyscy pozostali otrzymają KOLUSZKI z logasikiem.

Na Wasze kupony czekamy do końca kwietnia 2001.

PĘCZACZEK

KOLUSZKI Z LOGASIKIEM

MUFFKA PASZPORTÓFKA

Wspaniałe okładki magazynu internetowego WWW, które mają Was nakłonić do prenumeraty łączonej.

Prenumerata łączona Reset CD + WWW

	Cena za 1 egz. w kiosku z VAT	Cena za 12 egz. w kiosku z VAT	Cena12 mies. prenum. z VAT
Reset CD	10,90 zł	130,80 zł	109 zł
WWW	12,50 zł	150,00 zł	125 zł
Reset CD + WWW	23,40 zł	280,80 zł	171 zł

Data ważności kuponu - 31.04.2001. Kupony z późniejszą datą stempla nie będą honorowane. Data ważności kuponu - 31.04.2001. Kupony z późniejszą datą stempla nie będą honorowane. Data ważności kuponu - 31.04.2001. Kupony z późniejszą datą stempla nie będą honorowane. Data ważności kuponu - 31.04.2001. Kupony z późniejszą datą stempla nie będą honorowane. Data ważności k

Zamawiam prenumeratę*

Reset CD

04/2001

	12 mies. z VAT
Reset CD	109 zł
Reset CD + WWW	171 zł

Zakreśl odpowiednie jasne pole

Wyrażam zgodę na umieszczenie moich danych w informatycznej bazie danych ZPR Express Sp. z o.o. ul. Senatorska 13/15 00-075 Warszawa oraz na ich przetwarzanie dla potrzeb marketingowych, zgodnie z ustawą z dn. 29.08.97 o Ochronie Danych Osobowych. Podanie danych osobowych ma charakter dobrowolny i przysługuje prawo wglądu do tych danych, jak również możliwość ich poprawiania.

Podpis

Jeśli masz mniej niż 18 lat, prosimy o podpis rodzica.

Zamawiam następujące numery archiwalne:
Reset w cenie 2.50 zł /egz.,
Reset CD w cenie 7 zł /egz.

	cena 1egz.	zamawiane egz.	łączna cena
Reset	2.50zł		
Reset CD	7zł		
		RAZEM:	

Zamawiam prenumeratę*

Reset CD

04/2001

	12 mies. z VAT
Reset CD	109 zł
Reset CD + WWW	171 zł

Zakreśl odpowiednie jasne pole

Wyrażam zgodę na umieszczenie moich danych w informatycznej bazie danych ZPR Express Sp. z o.o. ul. Senatorska 13/15 00-075 Warszawa oraz na ich przetwarzanie dla potrzeb marketingowych, zgodnie z ustawą z dn. 29.08.97 o Ochronie Danych Osobowych. Podanie danych osobowych ma charakter dobrowolny i przysługuje prawo wglądu do tych danych, jak również możliwość ich poprawiania.

Podpis

Jeśli masz mniej niż 18 lat, prosimy o podpis rodzica.

Zamawiam następujące numery archiwalne:
Reset w cenie 2.50 zł /egz.,
Reset CD w cenie 7 zł /egz.

	cena 1egz.	zamawiane egz.	łączna cena
Reset	2.50zł		
Reset CD	7zł		
		RAZEM:	

Zamawiam prenumeratę*

Reset CD

04/2001

	12 mies. z VAT
Reset CD	109 zł
Reset CD + WWW	171 zł

Zakreśl odpowiednie jasne pole

Wyrażam zgodę na umieszczenie moich danych w informatycznej bazie danych ZPR Express Sp. z o.o. ul. Senatorska 13/15 00-075 Warszawa oraz na ich przetwarzanie dla potrzeb marketingowych, zgodnie z ustawą z dn. 29.08.97 o Ochronie Danych Osobowych. Podanie danych osobowych ma charakter dobrowolny i przysługuje prawo wglądu do tych danych, jak również możliwość ich poprawiania.

Podpis

Jeśli masz mniej niż 18 lat, prosimy o podpis rodzica.

Zamawiam następujące numery archiwalne:
Reset w cenie 2.50 zł /egz.,
Reset CD w cenie 7 zł /egz.

	cena 1egz.	zamawiane egz.	łączna cena
Reset	2.50zł		
Reset CD	7zł		
		RAZEM:	

Zamawiam prenumeratę*

Reset CD

04/2001

	12 mies. z VAT
Reset CD	109 zł
Reset CD + WWW	171 zł

Zakreśl odpowiednie jasne pole

Wyrażam zgodę na umieszczenie moich danych w informatycznej bazie danych ZPR Express Sp. z o.o. ul. Senatorska 13/15 00-075 Warszawa oraz na ich przetwarzanie dla potrzeb marketingowych, zgodnie z ustawą z dn. 29.08.97 o Ochronie Danych Osobowych. Podanie danych osobowych ma charakter dobrowolny i przysługuje prawo wglądu do tych danych, jak również możliwość ich poprawiania.

Podpis

Jeśli masz mniej niż 18 lat, prosimy o podpis rodzica.

Zamawiam następujące numery archiwalne:
Reset w cenie 2.50 zł /egz.,
Reset CD w cenie 7 zł /egz.

	cena 1egz.	zamawiane egz.	łączna cena
Reset	2.50zł		
Reset CD	7zł		
		RAZEM:	

prenumerata

Reset

Prenumerata roczna 39zł

Reset CD

12 wydań: .....109 zł

O zawartości PŁYTY CD czytaj na str. 6.

pismo Reset wraz z CD

Zamówienia na prenumeratę kolejnego numeru przyjmujemy do 10 dnia poprzedniego miesiąca. Jeśli chcesz zaprenumerowac numer majowy, Twoje zamówienie musi dotrzeć do nas do 20 kwietnia, jeśli dotrze po tym terminie, dostaniesz prenumeratę od maja. Jeśli chcesz mieć pewność, że Twoje zamówienie dotrze do nas w terminie, potwierdzenie zapłaty wyślij do nas faksem:

(022) 828-09-79.

Kupon prenumeraty należy wypełnić drukowanymi literami.Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za skutki wynikłe z błędnego, bądź nieczytelnego wypełnienia kuponu przez zamawiającego.

Numery archiwalne

Posiadamy numery:

Reset

8,9,10,11,12/98
1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,
11,12/99
1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,
11,12/2000

2.50zł/egz.z VAT

W komplecie z RESET oraz RESET CD nr 1/99 okulary 3D.

Reset CD

1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,
11,12/99
1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,
11,12/2000

7zł/egzz VAT

Na tylnej stronie kuponu prenumeraty zaznacz, które numery zamawiasz.

Wszelkie informacje o prenumeracie uzyskasz telefonując pod numer:

(0-22) 828 55 81

e-mail: prenumer@reset.com.pl

Teraz prenumeratę można zamówić pod numerem infolinii:

0 801 303 304

Koszt połączenia wg taryfy połowej lokalnych TP S.A.

Jeśli już wypełniłeś kupon prenumeraty, idź do banku albo na pocztę i wpłać wypisaną na kuponie sumę pieniędzy. Teraz wystarczy już spokojnie czekać, aż nowy Reset sam zapuka do Twojej skrzynki.

Przypominamy, że przysłanie do Redakcji niepłaconego kuponu nie jest równoznaczne z zamówieniem prenumeraty.

Wszelkie pytania i reklamacje dotyczące prenumeraty należy załatwiać dzwoniąc pod numer działu prenumeraty, a nie redakcji.

Pokwitowanie dla poczty

zł ..... (gr) .....

słownie złotych ..... groszy j.w.

Nazwisko .....

Imię .....

ulica .....

....

(kod) (Miejscowość)

Telefon .....

na rachunek
ZPR EXPRESS Sp. z o.o.
PBK S.A. V/o Warszawa
11102018-412010000510

Opłata
zł.....

Datownik ..... Podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla banku

zł ..... (gr) .....

słownie złotych ..... groszy j.w.

Nazwisko .....

Imię .....

ulica .....

....

(kod) (Miejscowość)

Telefon .....

na rachunek
ZPR EXPRESS Sp. z o.o.
PBK S.A. V/o Warszawa
11102018-412010000510

Opłata
zł.....

Datownik ..... Podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla właściciela rachunku

zł ..... (gr) .....

słownie złotych ..... groszy j.w.

Nazwisko .....

Imię .....

ulica .....

....

(kod) (Miejscowość)

Telefon .....

na rachunek
ZPR EXPRESS Sp. z o.o.
PBK S.A. V/o Warszawa
11102018-412010000510

Opłata
zł.....

Datownik ..... Podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł ..... (gr) .....

słownie złotych ..... groszy j.w.

Nazwisko .....

Imię .....

ulica .....

....

(kod) (Miejscowość)

Telefon .....

na rachunek
ZPR EXPRESS Sp. z o.o.
PBK S.A. V/o Warszawa
11102018-412010000510

Opłata
zł.....

Datownik ..... Podpis przyjmującego

DEMA GIER

BATTLE OF BRITAIN

Wymagania: PII 233, 32MB, Win95/98, DirectX.
Solidnie przygotowany symulator samolotów z czasów II Wojny Światowej.

DIABLO II

Wymagania: P 266, 32MB, Win95/98, DirectX.
Jeśli ktoś jeszcze nie widział drugiej części gry Diablo i cały czas zastanawia się, czy warto ją mieć, teraz może ją przetestować, uruchamiając demo.

DELUXE SKI JUMP

Wymagania: P 166, 16MB, DOS.
Deluxe Ski Jump to symulacja skoków narciarskich w trójwymiarowej grafice. Dzięki dokładnie odwzorowanym prawom fizyki, realizm DSJ jest jednym z najlepszych jakie stworzono w grach sportowych. Każdy gracz bez wychodzenia z domu może choć przez chwilę poczuć się jak Adam Małysz.

[illegible] WORLD RACING CHALLENGE

Wymagania: PI[illegible]/98, DirectX, akcelerator 3D.
Dynamiczne wyścigi motocyklowe.

F1 RACING CHAMPIONSHIP

Wymagania: PII 300, 64MB, Win95/98, DirectX, akcelerator 3D.
Efektowne wyścigi Formuły 1.

GIANTS: CITIZEN KABUTO

Wymagania: PII 350, 64MB, Win95/98, DirectX, akcelerator 3D.
Doskonała gra FPP z niewielką domieszką RTS. Wspaniała grafika wykorzystująca możliwości najnowszych kart graficznych i rewelacyjny klimat.

GORKAMORKA

Wymagania: PII 300, 64MB, Win95/98, DirectX, zalecany akcelerator 3D.
Posadzić Orka na czołgu, dać mu w łapy działko i kazać się ścigać w wyścigach, w których wszystkie chwyty są dozwolone, oto czym jest gra Gorkamorka.

KURKA WODNA

Wymagania: P 166, [illegible], Win95/98, DirectX.
Gra typu „celowniczek", w której gracz ma za zadanie [illegible]przeć „inwazję" wodnych kurek. Do dyspozycji trzy rodzaje broni: pistolet, śrutówka i bomby. W wyznaczonym limicie czasu trzeba zestrzelić jak najwięcej kurek.

NBA LIVE 2001

Wymagania: P 200, 32MB, Win95/98, DirectX, akcelerator 3D.
Kolejna wersja bardzo dobrej koszykówki, z udziałem największych gwiazd NBA.

RESURRECTION

Wymagania: P 200, 32MB, Win98/98, DirectX, zalecany akcelerator 3D.
Ciekawie zapowiadająca się gra TPP, w której gracz kieruje poczynaniami uzbrojonej w potężny miecz postaci, więcej pokonać wielu niebezpiecznych przeciwników.

SKI-DOO X-TEAM RACING

Wymagania: PII 400, 64MB, Win95/98, DirectX, akcelerator 3D.
Gracz uczestniczy w efektownych i dynamicznych wyścigach skuterów śnieżnych.

PROGRAMY

DESKTOP CYCLE

Program pozwalający na automatyczne zmienianie tła pulpitu, np. co określony czas.

ICQ 2000B

Jeden z najpopularniejszych programów do komunikacji online.

ICQROAMING

Program umożliwiający przechowywanie kontaktów z programu Icq bezpośrednio w sieci Internet.

SONIQUE

Program do odtwarzania plików multimedialnych, konkurencja dla WinAmpa.

MULTILINGUAL SPEAKING CLOCK

Wielojęzyczny, gadający zegar dla Windows.

UKŁAD OKRESOWY PIERWIASTKÓW

Program przedstawiający Układ Okresowy Pierwiastków, bardzo przydatny dla każdego ucznia lub gimnazjalisty.

MAGAZYNY

Magazyn Cron
Magazyn FurryMAG nr 01/2001
Magazyn Interek
Magazyn Login Point nr 9 i 10
Magazyn NoName nr 12
Magazyn Wirtualny Komputer nr 15
Magazyn Świat Futbolu
Magazyn ZałogaG nr 20

PATCHE

Age Of Sail 2 Patch
Battle Isle: The Andosia War Patch
Championship Manager: Season 00/01 Patch
Diablo II Patch 1.05
Jet Fighter IV Update 3
Kurka Wodna Patch
No One Lives Forever Patch 1.002 Beta
Red Alert 2 Patch 1.004
Shogun PL Patch 1.12
Sudden Strike Patch 1.2 US

STEROWNIKI

DirectX 8 PL i ENG
nVidia Riva TNT

RESET CD MENU

Yanoos

Co tu dużo gadać – jedziemy z pełną wersją gry. I nie będzie to jednorazowy wyskok, o nie! Co miesiąc na drugim cybertalerzyku znajdziecie nową, interesującą gierkę. W tym miesiącu wybraliśmy dla was klasyczną pozycję strategiczną, matkę chrzestną „reinboł siksów" i „delta forsów", tematycznie powiązaną z tematem numeru. Oddajmy głos Leviathanowi – naszemu ekspertowi od kominiarek, tłumików i wywalania drzwi kopniakiem.

SWAT 2

SWAT 2 symuluje działania amerykańskiej policyjnej jednostki specjalnej i tajemniczej organizacji terrorystycznej. Jest to gra strategiczna, z akcją rozgrywającą się w czasie rzeczywistym. Poza samymi operacjami musimy skupić się także na szkoleniu i wyposażaniu naszych ludzi.

Do wyboru mamy dwa tryby gry, w obu musimy zdecydować, czy chcemy stanąć po stronie prawa, czy bezprawia. W trybie single przygotowano dla obu stron po 15 różnorodnych misji, a w multiplayer korzystamy ze wszystkich misji dostępnych dla pojedynczego gracza.

SINGLE PLAYER

Po wybraniu odpowiadającej nam strony przechodzimy do okna, przy pomocy którego zarządzamy oddziałem. Każdy z naszych ludzi opisany jest procentową statystką. Pokazuje ona, jak dobrze dany delikwent strzela z różnych rodzajów broni i na jakim poziomie stoją jego umiejętności. Oficerowie SWAT posiadają jeszcze certyfikaty, które upoważniają ich do wykonywania określonych funkcji, na przykład snajpera lub dowódcy oddziału (element leader). Szczegółowe opisy uzyskujemy poprzez naciśnięcie prawego przycisku myszy.

W oknie tym podejmujemy także decyzje dotyczące dołączania ludzi do poszczególnych oddziałów (Assign), formowania nowych grup, wysyłania ich na ćwiczenia oraz wyposażania w broń (Equip). Na wszystko mamy jednak ograniczone fundusze. Za oręż, gadżety i treningi musimy płacić, a jedynym sposobem zarabiania jest dobre wykonywanie postawionych przed nami zadań.

Z okna zarządzania przechodzimy do kolejnego menu, w którym decydujemy o przydzielaniu poszczególnych oddziałów do zadań. Aby to zrobić, wystarczy zaznaczyć oddział i nacisnąć „Add".

TRYB MULTIPLAYER

W kilka osób grać możemy poprzez Internet, sieć LAN lub bezpośrednie połączenie kablem. Przy grze po LAN-ie i kablu wystarczy określić planszę i rodzaj gry – współpraca, czy przeciwko sobie. Chcąc grać w Internecie, mamy dwie możliwości. Pierwsza to podłączenie się do sieci WON, dzięki której konkurować możemy z ludźmi z całego świata, druga to standardowe TCP/IP.

ROZGRYWKA

Jeżeli wybraliśmy kierowanie oddziałem SWAT, to po przydzieleniu jednostki uderzeniowej, która wykona misję, przenosimy się na teren działań. Wszelkie dostępne informacje na temat operacji otrzymamy od negocjatora. Najlepiej jest prowadzić negocjacje tak długo, jak jest to możliwe. Da nam to czas na przygotowanie strategii, rozmieszczenie ludzi lub zorganizowanie odpowiedniego sprzętu. Jeśli negocjacje zostaną przerwane, działać należy od razu.

Huk wystrzałów jest sygnałem, że dzieje się źle i powinniśmy zastosować dynamiczny tryb działania, gdyż występuje bezpośrednie zagrożenie życia zakładników. W każdym innym przypadku lepiej stosować tryb stealth. Do pomieszczenia, w którym mogą znajdować się terroryści warto wrzucić granaty błyskowo-hukowe lub gaz (nie wolno zapomnieć o maskach przeciwgazowych), a następnie zaaresztować opryszków.

Stojąc po ciemnej stronie mocy, warto przed misją zaopatrzyć się w pułapki. Szturmujący oddział policjantów dotkliwie odczuje ich obecność. Z reguły siły obrońców prawa są przeważające, więc ataki należy przeprowadzać z doskoku. Warto też brać zakładników – są dobrym materiałem przetargowym w negocjacjach. Dyskusje z negocjatorami dają nam czas na lepsze przygotowanie się do ewentualnego szturmu. Gdy do niego dojdzie, gliniarzy należy traktować bezwzględnie. Albo oni, albo my.

DZIAŁANIE

Okno operacyjne składa się z trzech części. Najwięcej miejsca zajmuje teren działań. Z prawej strony, u dołu, znajduje się mapka, a u góry okno z danymi naszych ludzi, zapewniające dostęp do ich wyposażenia i statystyk. Obok umieszczony jest szereg ikonek, odpowiadających działaniom naszych podopiecznych. Dzięki nim decydujemy o szybkości poruszania się (stealth/dynamic), postawie kucznej lub stojącej, możemy użyć perswazji słownej, a także wydać rozkaz aresztowania i prowadzenia przestępców. U terrorystów dochodzą komendy brania i wypuszczania zakładników, łączenia ich w grupy, bójki i poddania się. Niżej mamy dostęp do opcji, plus dla SWAT możliwość wezwania śmigłowca lub wozu opancerzonego oraz dania snajperom zielonego światła (będą wtedy strzelać w każdej groźnej sytuacji). Terroryści także mogą wezwać transport. W obu przypadkach (SWAT/złoczyńcy) służy do tego ikonka telefonu, dzięki której możemy kontaktować się ze współpracownikami – negocjatorem (policja) i zwierzchnikiem (ci źli).

W oknie danych wybieramy aktywne wyposażenie (zielona obwódka), wyposażenie podręczne nieaktywne (czerwony kolor) i wyposażenie pasywne, tj. kamizelkę kuloodporną, maskę gazową itp. (kolor żółty).

EDYTOR POZIOMÓW

Do gry dołączony jest edytor, dzięki któremu możemy tworzyć własne, dopieszczone mapy. Prócz tego na stronach internetowych poświęconych SWAT 2 dostępne są dziesiątki plansz wykonanych przez innych graczy. Wśród najróżniejszych scenariuszy znaleźć możemy opanowywanie zamieszek w czasie koncertu i operację w tajnej wojskowej bazie w Roswell.

Własnoręczne konstruowanie poziomów jest bardzo proste. Najpierw wybieramy otoczenie, w którym rozgrywać się będzie stworzona przez nas operacja. Do wyboru teren miejski, budowa i pustynia. Następnie z bazy kilkudziesięciu modeli czerpiemy wszelkie obiekty, tj. domy, samochody, drzewa, znaki, a nawet skrzynki pocztowe, i stawiamy je w wybranych miejscach. Umieszczanie ich na mapie przeprowadzamy metodą „przeciągnij i upuść". Na koniec zaznaczamy miejsce, z którego startować będą policjanci i terroryści, i plansza gotowa. Dla twórczych umysłów taka zabawa jest miłym przerywnikiem.

KILKA PORAD TAKTYCZNYCH

1. Warto posiadać kilka grup uderzeniowych. Gdy jedna wysyłana jest do walki, pozostałe szkolą się. Nie ma to jak dobrze wytrenowany oddział.

2. Każda komenda ma swój skrót klawiszowy. Warto się ich nauczyć, gdyż przyspiesza to wydawanie rozkazów.

3. (SWAT) W trybie stealth, przed wejściem do pomieszczenia, należy sprawdzić je specjalnym lustrem, a dopiero potem wydać rozkaz wejścia. Wchodzić można także bez kontroli otoczenia, ale obniża to wartość wykonanej misji.

4. (SWAT) Warto wrzucać gaz łzawiący do pomieszczeń, w których spodziewamy się spotkać przestępców. Pamiętajcie jednak o włożeniu maski! Możecie wrzucić też flashbang, ale po rzucie należy odsunąć się lub przynajmniej odwrócić. Inaczej może dojść do sytuacji, w której nasi ludzie będą leżeć obok terrorystów.

5. (SWAT) Według obowiązujących przepisów, przy kontakcie z podejrzanym należy najpierw próbować skłonić go do poddania się perswazją słowną, a neutralizować można dopiero, gdy zachodzi zagrożenie użycia broni (jest nim także wycelowanie).

6. (SWAT) Jeżeli w czasie działań natrafimy na jakieś przedmioty, które mogą okazać się dowodami w sprawie, należy je zabrać.

7. (SWAT) W grze sieciowej nie ma czasu na perswazję. Najpierw strzelaj, a dopiero potem pytaj o godzinę.

8. (TERRORY$CI) Jeśli zobaczycie jakiegoś gliniarza, powinniście go jak najszybciej sprzątnąć.

9. (TERRORY$CI) Warto stworzyć oddział snajperów, na wzór SWAT. Zawsze są bardzo przydatni.

10. (TERRORY$CI) Nie stójcie przy oknach!

11. (TERRORY$CI) Najlepiej łączyć zakładników w grupy. Dzięki temu jedna osoba może kontrolować kilku ludzi.

12. (TERRORY$CI) W słowniku prawdziwego terrorysty nie ma słowa: poddać się. Odmaszerować.

W POPRZEDNIM ODCINKU: GÓRSKY I BUTCH POWRACAJĄ BY KONTYNUOWAĆ POSZUKIWANIA SENSU KOMIKSU. BRAK ŚLADU PROWADZI ICH DO BARU DLA NIEPUBLIKOWANYCH POSTACI KOMIKSOWYCH.
POMIĘDZY POPRZEDNIM ODCINKIEM A TYM NASI BOHATEROWIE CUDEM UNIKNĘLI ŚMIERCI OD SPADAJĄCEGO FORTEPIANU.
GDZIEŚ JUŻ WIDZIAŁEM TAKI FORTEPIAN...
PSSS.
BAR
JAKI? TAKI CO SPADA?
CZEGO SIĘ SPODZIEWALIŚCIE, MIELI NA TO CAŁY MIESIĄC.
ZAGRAJ TO JESZCZE RAZ, SAM!
ROBIĘ CO MOGĘ!
CZEŚĆ BUTCH!
CZEŚĆ!
?
NIE STRZELAĆ DO PIANISTY
SKĄD ZNASZ TEN BAR?
PRZYCHODZIŁEM TU KIEDY TY WYSTĘPOWAŁEŚ W "KRONIE"!
NIE WSPOMINAJ, JESZCZE MNIE ŁEB NAP...
KLINIKA?
PROSZĘ.
ZNAM TU WSZYSTKICH. ZOBACZ, TO FANTASTIC SIX.
SĄ TYLKO TRZY. DLACZEGO NAZYWAJĄ SIĘ "FANTASTIC SIX"?
NIE WIEM, ALE JEST PRZYNAJMNIEJ 6 POWODÓW, DLA KTÓRYCH POWINNY BYĆ POPULARNE..
WIDZĘ.
A TO JUDISHER. WYSTĘPOWAŁ W KOMIKSIE "STREFA GAZY" ALE WYKOŃCZYŁ GO BLISKOWSCHODNI PROCES POKOJOWY.
KTO POWIEDZIAŁ "JEHOWA"?
JEZU!
MATKO BOSKA!
TO GALARETUS I SILVER SKATER...
HIK! SKOCZ PO NASTĘPNEGO. HIK!
YO!
A TEN SZTYWNY GOŚCIU TO MEN-HIR.

5

DRUGIE 48 STRON:

48 stron robert h. adler tobiasz piątkowski

THE BEER HUNTER

*) RESET NR 2/01 (46)

NIECO PÓŹNIEJ...

DOBRZE, JERRY, MASZ 6 KOMÓR i JEDNĄ KULĘ, JAK DECYDUJESZ?

EE... BĘDĘ STRZELAŁ.

JESTEŚ PEWIEN?

EE... TAK.

KLIK!

UFF!

UFF!

BRAWO!

CHOLERA!

CLAP CLAP CLAP CLAP CL

BRAWO, JERRY! ZOBACZMY CO NA TO TWÓJ PRZECIWNIK! ALE NAJPIERW PRZERWA NA REKLAMĘ!

GŁODNY? NA CO SZCZEKASZ?

WOF!

PSSS!

PONTON "WYBOROWY": POWIEW ŚMIERCI!

BUL BUL BUL

W NASZYM SUPERSKINIE OPARTA NA FAKTACH WZRUSZAJĄCA HISTORIA MATKI, KTÓRA WALCZY O SWOJE DZIECI, BABCI, KTÓRA WALCZY O SWOJE WNUKI, DRAMAT ZAKŁADNIKÓW I POLOWANIA NIESŁUSZNIE OSKARŻONEGO O HOMOSEKSUALIZM W FILMIE "UWOLNIĆ NORKĘ", W PIĄTEK O 20:30

ARE YOU TALKIN' TO ME? GO AHEAD, MAKE MY DAY!

BAC-CIU-?

Piątek 20:30
"Uwolnic norke"

WITAMY Z POWROTEM W NASZYM TELETURNIEJU! PRZYPOMINAM WYNIK: JERRY PROWADZI 6-MA PUNKTAMI, TERAZ KOLEJ NA MIKE'A!

MIKE, WYKORZYSTAŁEŚ JUŻ DWA KOŁA RATUNKOWE, CHCESZ WYKORZYSTAĆ TRZECIE?

TAK, POPROSZĘ PÓŁ-NA-PÓŁ.

BLAM

KIDS, DON'T TRY THIS AT HOME! DZIECIAKI, NIE PRÓBUJCIE TEGO W DOMU! REBIATA, NE... SHIT, JAK TO SZŁO PO RUSKU?
HMM, TO TYLE TYTUŁEM INTELIGENTNEGO ŻYCIA W NEW JERSEY. JERRY, CZY GRASZ DALEJ O NAJWYŻSZĄ STAWKĘ?
IDŹ-NA-CAŁOŚĆ! IDŹ-NA-CAŁOŚĆ!
ZABIERZMY GO STĄD, ZANIM SIĘ ZNOWU ZABIJE*
JERRY, TO MY, GÓRSKY I BUTCH! POZNAJESZ NAS?
!!
BANG BANG BANG! BANG
POZNAŁ!
*) RESET NR 1/01 (46)
EE... NO TAK, DALSZY CIĄG PO PRZERWIE.
SYTUACJA OPANOWANA. JESTEŚMY Z TAJNEJ RZĄDOWEJ ORGANIZACJI I MUSIMY ZAREKWIROWAĆ TEN JEDYNY DOWÓD ISTNIENIA ISTOT ROZUMNYCH W NEW JERSEY ...
O NIE, ZNOWU MNIE WEZMĄ NA SEKCJĘ!*
A TERAZ PROSZĘ SPOJRZEĆ NA TO ŚWIATEŁKO.
*) RESET NR 4/00 (30)
UU! OSTRA JESTEŚ, MAŁA!
ZARAZ WYLECI PTASZEK.
DZIŚ O PÓŁNOCY: WSTRZĄSAJĄCY REPORTAŻ O DZIEWCZYNCE, KTÓRA URODZIŁA SIĘ ZDROWA. OGLĄDAJCIE NAS DZIŚ, ZARAZ PO PÓŁNOCY...
SPIEPRZAĆ MI Z TĄ KAMERĄ, PALANTY!
PSTRYK
PSTRYK!
NASTĘPNEGO DNIA RANO....
RANY, CO SIĘ STAŁO?
JERRY, SKĄD SIĘ TU WZIĄŁEŚ?
CO ZA KOSZMAR - BUDZĘ SIĘ Z KACEM I WIDZĘ WAS!
KURDE, FILM MI SIĘ URWAŁ...
FIU
OSTATNIE CO PAMIĘTAM, TO WIELKI SPADAJĄCY FORTEPIAN ...
JA NAWET TEGO NIE PAMIĘTAM...
8
CDN

MŁODOŚCI, DODAJ MI SKRZYDEŁ

Yanoos
cm@yanoos.net

Młodzi, utalentowani zawodnicy cenni są zawsze, nawet w zespole, którego rocznym budżetem można spłacić polskie zadłużenie zagraniczne. Przydają się jako przyszli zmiennicy obecnych gwiazd, a także jako towar na sprzedaż. Wytrenowanie zdolnego, darmowego juniora na maestro wartego wiele milionów dolarów to ogromna przyjemność. I zysk. W zespołach niższych lig bardzo często do czynienia mamy z piłkarzami niedoświadczonymi, surowym tworzywem dla trenera. Jak znaleźć najlepszych w szeregach kopiącej piłkę młodzieży?

KĄCIK CM 2000/2001

Warto uważnie pracować ze scoutami poszukującymi młodych talentów. Proponują oni zawodników, których potencjał oceniany jest gwiazdkami - od jednej do pięciu. Tych z 4 i 5 natychmiast dodajemy do shortlisty i uważnie ich obserwujemy, posyłając scoutów na indywidualne obserwacje. Sprawdzamy do tego historię kontuzji każdego delikwenta, obserwujemy rozwój jego statystyk i ocen przez ostatnie lata.

Gdy wytypujemy już grupę kandydatów, przeanalizujmy ich statystyki. Atrybuty zawodników zmieniają się w czasie kariery, rzecz w tym, że jedne bardziej, inne mniej. Warto zwrócić uwagę na graczy z wysokimi: Workrate, Determination, Bravery, Anticipation, Balance i Flair. Pierwsze cztery współczynniki sygnalizują kandydata na dobrego obrońcę, pozostałe dwa - na napastnika. Reszta atrybutów jest ważna o tyle, że jeżeli któreś z nich są beznadziejnie niskie (1-3), to szansa jest mała, że podniosą się na światowy poziom.

Udało nam się pozyskać grupę obiecujących juniorów. Warto zrobić im miejsce w składzie. Postępujmy bez sentymentów - robimy przegląd rezerw i zwalniamy, za „free", nierokujących nadziei pobieraczy pensji, a naszym potencjalnym gwiazdom ustalamy status na „hot prospect for future".

Teraz do roboty - czas zacząć trenować przyszłych bohaterów i dozować im występy w zespole seniorów.

A dozować należy ostrożnie, gdyż zbyt eksploatowany młodzian nie rozwinie swej wytrzymałości we właściwy sposób i po kilku latach, po każdym meczu będzie potrzebował dwutygodniowych wakacji na Ibizie, aby odpocząć w 100 proc. Jeżeli będzie grał zbyt mało, nie rozwinie się fizycznie i jego Stamina spadnie. Czasami lepiej obiecującego szesnastolatka wypożyczyć na pół roku do drużyny ze słabszej ligi, po to, by nie grzał ławy u nas, był szczęśliwy i rozwijał się.

Co lepszych graczy umieszczamy w rezerwach i wypuszczamy na krótkie okresy w ważnych meczach i, od początku, w spotkaniach ze słabeuszami. Jeżeli któregoś z młodzieńców nie możemy wystawić do składu seniorów, upewnijmy się, że będzie grał w rezerwach. Spotkania rozgrywane są tam z mniejszą intensywnością i chłopak się nie przemęczy.

Konkretne liczby znajdziecie w ramce.

todziób traci formę i punkty statystyk, zmniejszamy oczywiście natężenie treningu.

I na koniec - jeżeli potencjalna gwiazda radzi sobie dobrze, trenuje uczciwie i efektywnie, udanie występuje od czasu do czasu w pierwszym zespole, nagradzamy ją wyższym kontraktem. Pieniądze dobrze stymulują.

Intensywność występowania w pierwszym składzie młodych, rozwijających się zawodników (wliczając wchodzenie z ławki rezerwowych):

16 lat - 10 występów w pierwszym składzie
17 lat - 14 występów w pierwszym składzie
18 lat - 16 występów w pierwszym składzie
19 lat - 19 występów w pierwszym składzie
20 lat - 22 występy w pierwszym składzie
21 lat - 25 występów w pierwszym składzie
22 lata - 28 występów w pierwszym składzie
23 lata - 34 występy w pierwszym składzie

Cheaty Tritu zamiast resetu

EUROPA UNIVERSALIS

Podczas gry wciśnij F12 aby przywołać konsolę, a potem wpisuj:
richelieu – pozwala kontrolować poczynania wszystkich jednostek wojskowych
pappenheim – odkrywa/zakrywa mapę
columbus – odkrycie wszystkich prowincji
gustavus – zwiększenie poziomu technologicznego lądu
drake – zwiększenie poziomu technologicznego floty
cromwell – zwiększenie poziomu technologicznego infrastruktury
polo – zwiększenie poziomu handlu
oranje – ustawia stabilizację na +3
cortez – włącza/wyłącza tubylców
alba – włącza/wyłącza istnienie rewolucji
tilly – włącza/wyłącza wypowiadanie wojny przez komputer
montezuma – dodaje 50 tys. dukatów do skarbca
pocahontas – dodaje 10 kolonistów
dagama – dodaje 10 kupców
swift – dodaje 10 tys. ludzi w stolicy danej prowincji
tordesillas – włącza/wyłącza opcję atakowania przez Hiszpanów i Portugalczyków kogokolwiek spoza Europy
luther – włącza/wyłącza opcje zmiany wyznania na protestantyzm
calvin – włącza/wyłącza opcję zmiany wyznania na kalwinizm
trent – włącza/wyłącza opcję tordesillas i calvin
peterthegreat – limity oddziałów
russianhordes – więcej mięsa armatniego
difrules – włącza/wyłącza nieśmiertelność
vatican – dodaje 10 dyplomatów
shogun – likwiduje Japonię

Inne opcje:
info
event
load
save
dump
addplayer
removeplayer
messgroup
messall
creategroup
closegroup
language
shift + D – odkrywa prowincję pod kursorem
shift + U – zakrywa prowincję pod kursorem

Kody zdarzeń:
Event 1 – wznieca rewolucję w losowo wybranej prowincji
Event 2 – wznieca rewolucję w losowo wybranej kolonii
Event 3 – rel rev
Event 7 – Religia
Event 8 – Heretycy
Event 9 – Śmierć
Event 10 – Znakomicie
Event 11 – Szaleństwo
Event 12 – Skandal
Event 13 – Dar
Event 14 – Utrata złota
Event 15 – Niejasność
Event 16 – Poza rokiem
Event 17 – Kolonista
Event 18 – Żądanie
Event 20 – Bank
Event 21 – Wymiana walut
Event 22 – Spółka handlowa
Event 23 – Zamknięcie portu
Event 24 – Dyplomacja
Event 25 – Naciski
Event 26 – Col Dyn
Event 27 – Wynalazki
Event 28 – Kupcy
Event 29 – Skradzione mapy morskie
Event 30 – Plaga
Event 31 – Katastrofa morska
Event 32 – Dezercja
Event 33 – Technologia lądowa
Event 34 – Technologia morska
Event 35 – Enthu wojsko
Event 36 – Enthu marynarka
Event 37 – Aneksja
Event 38 – Rolnictwo
Event 39 – Ogień
Event 40 – Dobry rząd
Event 41 – Zły rząd
Event 42 – Niezadowoleni księża
Event 43 – Niezadowoleni rzemieślnicy
Event 44 – Niezadowoleni chłopi
Event 45 – Niezadowoleni kupcy
Event 46 – Minerały
Event 47 – Kryzys
Event 48 – Korupcja
Event 49 – Deflacja
Event 50 – Zniewaga
Event 51 – Przychylna e nation
Event 52 – Rozwój przemysłu
Event 53 – Nowe centrum handlu
Event 54 – Ograniczenia w handlu
Event 55 – Fortyfikacje
Event 56 – Odkrycia
Event 57 – Konkwistadorzy

SUDDEN STRIKE

Podczas gry wciśnij ENTER, a potem wpisuj dowolny z poniższych kodów:
Nieśmiertelność – **superman
99 Bombowców – **starcraft
Cała mapa – **nofog
Ukrycie mapy – **staticfog

UWAGA! Pamiętajcie o wielkości liter!

SACRIFICE

Podczas gry wciśnij CTRL + SHIFT + ~. Na ekranie pojawi się mała ikonka w lewym dolnym rogu ekranu. Teraz wpisuj kody (łącznie ze spacjami):
@ bythepowerofgrayskull – maksimum zdrowia
@ Ihavethepower – maksimum mana
@ yourbulletscannotharmme – czarodziej jest niepokonany
@ dontfearthereaper – dodaje dusze
@ castratetheheathens – czarodziej może zbierać Czerwone Duchy
@ timeisonmyside – kasuje Spell Timer
@ aplethoraof [nazwa potwora] – tworzy 4 potwory o podanej nazwie
@ alliwantforxmasisa [nazwa potwora] – tworzy 1 potwora o podanej nazwie
@ gimmegimmegimme [nazwa czaru] – dodaje czar o podanej nazwie
@ ragebuilding – natychmiastowe przejście do poziomu 9, zebranie wszystkich czarów i potworów związanych z tym poziomem

BATTLE OF BRITAIN

Poniższe kody możesz wpisywać w dowolnym momencie gry:
aaa – wieżyczki powietrze-powietrze
sea hawk – długie życie
fastfire – ciągły ogień
byby – pociski samonaprowadzające
firefest – miotacz ognia dalekiego zasięgu

1NSANE

W głównym menu wpisuj następujące cheaty:
GOKARTZ – pojazdy mają małe koła
BIGFOOTZ – pojazdy mają duże koła
BIGHEADZ – kierowcy mają duże głowy
BOXERZ – kierowcy mają duże dłonie i stopy

MiM
Magia i Miecz

NOVICE ZONE

Od cRPG do prawdziwego RPG JEST TYLKO JEDEN KROK

zajrzyj: www.mag.com.pl

Powiemy Ci, jak to zrobić...

Wydawnictwo MAG, ul. Cypryjska 54, 02-761 Warszawa, tel./fax (0-22) 6424545 lub 6428285.

Reset

04/01

krzyżówka

przykładowy odcisk palca

KUPON krzyżówkowy

Imię

Nazwisko

Adres (kod, miasto, ulica, numer domu)

Telefon, E-mail

Hasło

Podpisz się i postaw daktyla

jeśli masz mniej niż 16 lat, poproś o podpis rodzica.

Prawidłowe odpowiedzi przysyłajcie na zamieszczonym obok kuponie do 31 KWIETNIA 2001

Nagrody otrzyma co piąta osoba.

DO WYGRANIA:

10 x POMPEI
11 x FAUST !!!

Prosimy o podpisanie oświadczenia o danych osobowych, które drukujemy na kuponie, ponieważ tylko podpisane oświadczenie upoważnia nas do wysłania Ci nagrody.

1-4) starania o względy panny, umizgi

1-5) brak ruchu, działania, stagnacja

1-6) rozbiory Polski

2-5) zatrzymanie samochodu

2-8) pensja wynagrodzenie

2-7) aura

3-8) w nich wybiera się posłów, prezydenta

3-7) ułatwienie, komfort

3-8) umiejętność wystawiania się

UNPLUGGED

Co miesiąc komputerowe miesięczniki bombardują nas informacjami o nowych, lepszych procesorach, kartach graficznych i twardych dyskach. Ma nam się grać przyjemniej i szybciej, a piekielne efekty kart 3D będą wyświetlane z taką prędkością, że niedługo w ogóle nie będziemy w stanie ich dostrzec naszym (tylko ludzkim) wzrokiem. Oczywiście jakość i wykonanie są niezwykle istotne, ale klucz do nieśmiertelności znajduje się zupełnie gdzie indziej. Najważniejszy jest pomysł!

Dobre pomysły to podstawa sukcesu, a najlepsze są te najprostsze. Na taki wpadli anonimowi twórcy gry o nazwie „Chińczyk". Do Polski trafiła ona przez Niemcy, jej oryginalny tytuł brzmiał „Mensch irre dich nicht", co znaczy: „Człowieku nie irytuj się".

Zastanawiam się co mogłoby irytować w zabawie o tak prostych regułach? Do głowy przychodzi mi tylko nieznajomość zasad. Warto więc przypomnieć, że w grze może wziąć udział od dwóch do czterech graczy. Każdy dostaje cztery pionki, a następnie wybiera stronę planszy, kolor pola startowego i pól końcowych. Ruchy wykonują kolejno, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Następna faza rozgrywki to wprowadzenie pionków na planszę. Pionek można postawić na oznaczonym strzałką polu startowym, gdy gracz wyrzuci kostką sześć oczek. Od tego momentu podczas każdej tury, gracz ma prawo przesunąć znajdujący się na planszy pionek o wyrzuconą na kostce wartość.

Uzyskanie sześciu oczek daje premię w postaci kolejnego rzutu. Można wtedy wprowadzić na planszę następny pionek, lub poruszyć inny. W praktyce wygląda to tak, że wyrzucenie na przykład dwa razy pod rząd szóstki i na końcu dwójki można wykorzystać na przesunięcie jednego pionka o sześć pól, wprowadzenie na pole startowe następnego i przesunięcie o dwa pola trzeciego pionka.

Jeżeli ruch kończy się na zajętym polu, to stojący tam pionek jest usuwany z planszy i musi zostać na nią ponownie wprowadzony.

Pionki poruszają się po drodze złożonej z pól usytuowanych dookoła planszy. Kierunek ruchu wskazują strzałki na polu startowym. Swoją wędrówkę pionki kończą po obejściu całej planszy na jednym z pól końcowych. Możliwość dostania się na takie pole zależy od koloru pionka. Gracz, któremu uda się najszybciej wprowadzić wszystkie swoje pionki na pola końcowe jest zwycięzcą rozgrywki.

„Chińczyk" to gra stara jak zielona herbata, jednak producenci co pewien czas proponują nam sequele. Dzięki nim możemy wziąć udział w wyścigach konnych, wyścigach smoków (smoki ścigają się galopując, czy fruwając?) lub w wyprawie po skarb — wtedy plansza przypomina mapę. Różnica polega głównie na oprawie graficznej. Zasady są bardzo podobne, czasami tylko pojawiają się podwyższające poziom adrenaliny rozmaite „ przeszkadzajki" i „bonusy", dzięki którym możesz np. stracić lub zyskać ruch. Z myślą o maniakach telewizyjnych przygotowano „Chińczyka" w konwencji quizu. Do przesunięcia pionka uprawnia wtedy odpowiedź na zadane pytanie.

Gdy chcecie czasami odpocząć od świata wirtualnego naprawdę polecam wspaniałą zabawę z klasyczną planszówką, nie potrzebujecie Internetu, aby zagrać w multiplayer! Jednak jeśli marzysz o technologicznych nowinkach, to nadal twierdzę, że jest to gra dla Ciebie Drogi Graczu.

Wyobraź sobie, że czujesz w dłoni chłód sześciobocznej kostki. Pionek do gry, taki prawdziwy, ma wszystkie trzy wymiary bez żadnych akceleratorów, dopalaczy i chipsetów! Jeden rzut kostką i, jeśli nie zamknąłeś oczu z obawy przed niepewnym losem, to możesz obserwować wszystko w takiej liczbie fps. i rozdzielczości, na jaką Ci, Drogi Graczu, tylko oczy pozwolą. Prawdziwe virtual reality po najmniejszych kosztach!

„Chińczyk" jest wieczny!

Cinek

Władze CPL Pacific, dywizji CPL obejmującej Australię i Oceanię (wraz z Nową Zelandią), nie zastosowały się do sugestii głównego komisarza CPL, Mike Wardwella, i umieściły CPM1a wśród czwórki map obowiązujących na zbliżającym się turnieju. Wardwell sugerował, że mapa nie będzie używana ze względu na jej „zbyt duże wyważenie". CPM1a cieszy się powodzeniem na południowej półkuli od dawna, a jej autorem jest Australijczyk.

Nadchodzi powoli dzień, w którym cała „turniejowa" scena Q3 używać będzie tylko jednego MOD-a. Kilka tygodni temu OSP wchłonął konkurencyjny Q3Comp i w rezultacie największa liga sieciowa w USA, Teamplay.net, przesiadła się na dzieło Orange Smoothie Productions. Jeszcze bardziej interesujący jest fakt, że OSP wkrótce połączy się z CPMA i powstanie jeden „uber-MOD", zdolny obsługiwać nawet mapy i tryby rozgrywki Rocket Arena 3. Wkrótce okaże się, na ile taka operacja zmieni sytuację na podupadającej nieco scenie QUAKE 3.

Wystartowała kolejna edycja Clanbase Eurocup, największej ligi Q3 w Europie. Faworyci się nie zmienili - Allstars, Formoza, mTw, SK. Najwięcej do udowodnienia będą mieli oczywiście członkowie All, bo ich trzecie miejsce absolutnie każdy obserwator turnieju uznał za klęskę.

Nasz stary znajomy Squash, widywany ostatnio na serwerach CS, postanowił zrobić coś, na co od dawna czeka wielu webmasterów i administratorów serwerów gier FPP. Zaczął pisać automatyczną drabinkę opartą na PHP i MySQL, wzorowaną na doskonałych systemach znanych z Clanbase czy igl.net. Wobec braku konkurencji (nie istnieją komercyjne laddery), przy odpowiednio skalkulowanej cenie może już zacząć myśleć o sporym kredycie na poczet spodziewanych dochodów.

W grudniu odbędą się w Korei mistrzostwa świata w grach komputerowych. Szczegóły nie są na razie ustalone, a wstępny projekt przewiduje 300 tys. dolarów nagród oraz patronat rządu nad imprezą. Polska wymieniona jest jako jeden z krajów uczestniczących w eliminacjach. Czyżby Cyberland miał wyciągnąć asa z rękawa?

QUAKE WORLD

Roos

FRAG NEWS ALL OVER THE WORLD
+ LONDON + WARSAW + NEW YORK + CIUĆKOWO ZDRÓJ +

DUM DUMmDUM

Gra, nad którą pracuje obecnie John Carmack i jego podopieczni, nie ma jeszcze tytułu. Zapalczywi gracze i dorównujący im w szybkości rozsiewania plotek internetowi dziennikarze nazywają ją DOOM 3 lub DOOM 2000. Wydaje się mało prawdopodobne, że któraś z wymienionych nazw rzeczywiście widnieć będzie na pudełku. Są tak sztampowe i mało oryginalne, że zupełnie nie pasują do przełomowo zapowiadającego się dzieła - kolejnego silnika lepionego palcami JC.

Podczas wielkiej imprezy fanów Maców odbywającej się pod koniec lutego w Tokyo, Steve Jobs zaprosił na scenę Carmacka, aby ten zaprezentował możliwości nowych kolorowych pudełek Apple zaopatrzonych między innymi w system MacOs X oraz ultra drogą na razie, absolutną nowość na rynku akceleratorów graficznych - GeForce 3. John, nie namyślając się długo, pokazał zgromadzonym na sali widzom kilka scen z nowego DOOMA. Wreszcie szersza publiczność zrozumiała, co miał na myśli American McGee mówiąc, że kiedy oglądał ten engine w siedzibie id Software, szczęka wypadła mu na podłogę.

Strzępy gry, które udało się zobaczyć na niezbyt wysokiej jakości filmie, zapowiadają przełom na miarę pierwszej części UNREALA. Albo jeszcze większy. Postaci są tak szczegółowe, że wszystkich trójkątów,

z jakich składał się Quake Marine, nie starczyłoby na nos demona z nowego DOOMA. Tekstury postaci wyglądają jakby wykonano je w rozdzielczości 1024x1024. Animacja (wreszcie szkieletowa) zachwyca płynnością i naturalnością ruchu, o ile można mówić o naturalnie poruszającym się zombie. Gra świateł jest zachwycająca. Trudno opisać słowami to, co widać na ekranie. Zapomnijcie o wszystkim, co do tej pory widzieliście i przygotujcie się na szok. Film wygląda jakby został w całości wyrenderowany na mocnej stacji graficznej i byłbym w stanie w to uwierzyć, gdyby nie wielokrotne zapewnienia Carmacka i Jobsa o tym, że wszystko dzieje się w czasie rzeczywistym.

Jedno jest pewne - DOOM 3 rzuci na kolana albo was, albo wasze komputery. Poza nieprawdopodobną grafiką, trzeba jeszcze do tej gry stworzyć choć odrobinę spójną fabułę i zaprojektować doskonałe mapy. Pracujący w id twórcy leveli najlepiej czują się tworząc poziomy singlowe, co boleśnie uwidocznił Q3:A. Jest więc nadzieja, że nowa gra będzie naprawdę dobra w trybie pojedynczego gracza.

Co z deathmatchem, które to pojęcie DOOM umieścił w Encyklopedii Powszechnej Gier Komputerowych? Carmack twierdzi, że na razie nie myśli o trybie multi. Nie jest on dla id żadnym priorytetem i powinniśmy się cieszyć, jeżeli w ogóle powstanie. Była już swego czasu gra, której autorom zabrakło czasu na dopracowywanie detali, balansowanie broni i dogłębne testowanie małych błędów. Nazywała się QUAKE. Z perspektywy Q2 i Q3 patrząc, był to najwspanialszy „przypadek" w historii gier FPP. Zbieg okoliczności, jak wynalezienie coca-coli.

Nadzieję na powtórzenie się takiego schematu wydarzeń ma wielu prominentnych członków kwakowej społeczności, znudzonych na śmierć mętnym QUAKE 3. Byłoby miło, gdyby ich marzenia się spełniły, jednak moim zdaniem przyszłość trybu multiplayer należy do „masowych" gier takich jak COUNTER STRIKE, TRIBES, a może nawet PLANETSIDE. Czasy dueli i samotnych herosów wkrótce miną. Niestety.

DLACZEGO CS?

Nieprawdopodobna kariera COUNTER STRIKE zastanawia wielu obserwatorów sceny gier FPP. Co takiego jest w tym dodatku do HALF LIFE, że przyciąga tysiące graczy czyniąc go bardziej popularnym niż wszystkie inne gry tego typu razem wzięte?

Parę miesięcy obserwacji polskiego kawałka światowej mapy CS utwierdza mnie w przekonaniu, że powodów jest kilka. Po pierwsze, gra ma jasne reguły i jest łatwa do zrozumienia dla początkujących. Broń jest kopią prawdziwego arsenału współczesnych oddziałów specjalnych, trafienie w głowę zabija na miejscu, a zatrzymanie się przed strzałem oznacza lepszą celność. Mało doświadczeni gracze, przy odrobinie zdolności manualnych, mogą nawiązać walkę (nie z każdym oczywiście) w Internecie już po kilku godzinach zabawy. Próba gry z wyjadaczami okupującymi serwery QW czy Q2 skończyłaby się sromotną porażką, często zabijającą jakąkolwiek przyjemność z gry.

Ważniejszy jest jednak drugi powód. W CS gra bardzo wielu ludzi nie mających za sobą doświadczeń w QW i Q2. Część weteranów przesiadła się z różnych powodów (miłość od pierwszego wejrzenia, na przykład), jednak większość została przy swoich ulubionych grach. Nowa fala dopiero teraz, w CS, odkryła magię teamplay'a. Tutaj organizują się, wymyślają taktyki na poszczególne mapy i wcielają je w życie podczas meczów. Pięć lat temu zaczęło się to w QW i trwa do dzisiaj, na bardzo wysokim już poziomie. Dlatego właśnie tak niewielu „jedynkowców" rzuca QW na rzecz CS. Oni już wiedzą, co to teamplay, a na dodatek w większości wolą jego szybszą odmianę.

Trzeci powód jest banalny: CS wciąga jak odkurzacz i nie pozwala się odessać. Miło jest widzieć scenę, która pasjonuje się wybraną przez siebie grą, zamiast cały czas na nią narzekać, jak w przypadku QUAKE 3. Nic tylko zazdrościć.

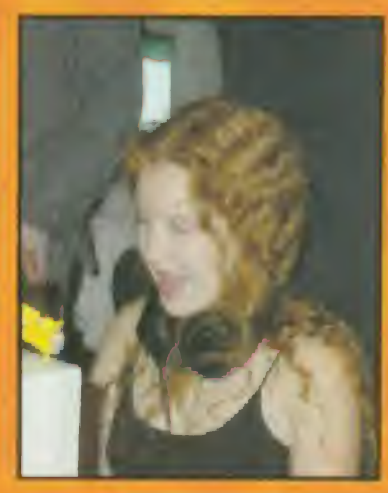
Pod koniec lutego obchodzono piątą rocznicę pojawienia się w sieci testowej wersji QUAKE. Zawierająca trzy poziomy kilkumegabajtowa paczka cudów, na zawsze zmieniła oblicze internetowej rozrywki. Zapominalskim przypominam, że Qtest1 NIE zawierał znanej z pełnej wersji „kontroli lotu" - zachowanie w powietrzu bardzo przypominało... QUAKE 2.

Klan 4kings po raz kolejny zwyciężył w największej lidze Q3 w Wielkiej Brytanii - Barrysworld Q3 DM League. Finał skończył się dość niespodziewanie. Zawodnicy UNR musieli obronić swoją przewagę we fragach zdobytą w czasie sezonu, wybrali więc bardzo defensywną opcję i przegrali kilkudziesięcioma punktami. Zapomnieli jednak, że to, co im odjęto, dodano 4kings i w rezultacie, po krótkiej chwili euforii, admin ogłosił, że... zostali pokonani. Przestroga dla organizatorów lig - ten system nadaje się tylko do śmietnika :)

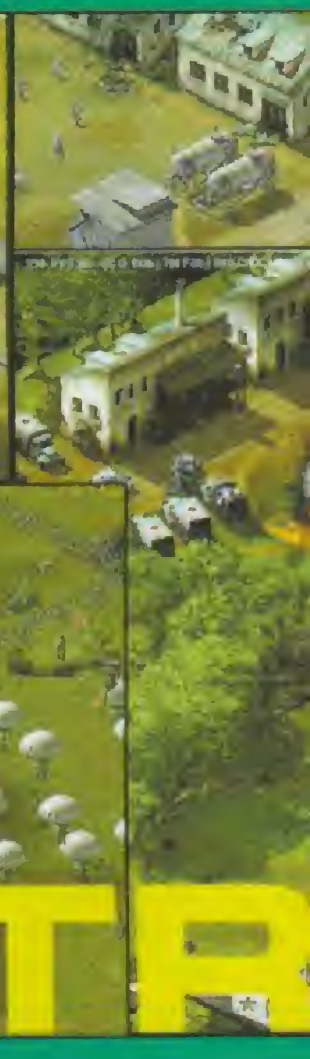
Amerykański turniej Badlands, organizowany przez Teamplay.net, jest wielką przymiarką do piątego z kolei sezonu QIL. Falc i reszta adminów postanowili zrobić Q3 zastrzyk reanimacyjny i ożywić nieco zastygłą scenę. Zmieniono siłę MG z 5 na 3 (powiększając dwukrotnie ilość amunicji), a turniej rozgrywany jest w całości na mapach nie zawartych w pudełku z Q3. Są wśród nich CPM4 i CPM9, oraz kandydatka na CPM12 - mrcq3dm5. ProMode platformą promocji dobrych map? W USA, niestety, tak...

Nieco inne podejście do tematu leveli zaprezentował Fredo, nowy człowiek w id Software (sukcesor Steeda na fotelu modelmistrza). W jednym z wątków komentarzy na XSReality poinformował, że pracuje obecnie na wersją „pro" map turniejowych wykorzystywanych obecnie lub do niedawna przez CPL. Na T4 ma się pojawić teleport, na T2 i DM13 zmieni się rozkład przedmiotów. Większość komentarzy brzmi jednak podobnie - „jest już za późno na takie zmiany".

Panuje ostatnio turniejowa posucha, prezentujemy więc zdjęcie Twiggy, aż proszące się o pikantny komentarz.



SUDDEN STRIKE jest grą niezwykle trudną. Zdarzają się w niej sytuacje z pozoru proste, które jednak w „praniu" okazują się równie trudne do zrealizowania, co podwyżki pielęgniarek. Najgorszy jest brak stopniowania poziomu trudności. Można zmieniać go jedynie przez zdecydowanie się, po czyjej stronie chcemy walczyć. Kierujemy armią jednej z trzech stron: Aliantów (dobrzy na start), Niemców (poziom średni) i Rosjan (jest naprawdę trudno). Porady, które przygotowałem niżej, sprawdzają się głównie podczas gry dwoma pierwszymi stronami, z Rosjanami nie jest już tak prosto. Dla „czerwonych" sam musisz wybrać najlepszą strategię, nie udało mi się bowiem znaleźć strategii idealnej. Poniższa może, lecz nie musi działać (dochodzi tu czynnik losowy, gra w zasadzie za każdym razem wygląda ciut inaczej). Zapraszam do lektury.



SUDDEN STR

OGÓLNE PORADY

- W całej grze najważniejszą rolę odgrywa artyleria. Możesz mieć multum czołgów, drugie tyle piechoty, lecz dobrze rozstawiona artyleria wykończy wszystkich zanim sama zostanie odkryta. Wszelkie działka i ogromnie ważne rozstawiaj na podwyższeniach terenu, np. na pagórkach, a najlepiej na wysokich wzniesieniach. Dobrze, jeśli artyleria będzie osłonięta przez naturalne przeszkody, takie jak las, woda lub góry. Pamiętaj, żeby nigdy nie zostawiać działa samego. Niech zawsze pilnuje go przynajmniej kilku żołnierzy (lecsze są czołgi). W bezpośrednim starciu, w najlepszym wypadku zginie tylko załoga działa, w najgorszym zostanie ono zniszczone.

Jednym z największych utrudnień jest „mgła wojny". Zasłania ona teren, którego nie widzą twoi podopieczni. Dlatego bez najpierw odkryj spory kawał terenu zwykłym żołnierzem (umieszczaj ich najlepiej w bunkrach), a kiedy już będziesz widział, co się dzieje przed tobą, przystąp do ataku. Jeśli nie odkryjesz terenu, możesz przypadkowo wpaść na oddział wroga, który natychmiast zniszczy twoją armię, zeskoczoną równie mocno, jak Bill Gates upadłymi ciastem.

- Najlepiej dysponować działami o bliskim zasięgu. W większości przypadków trudno jest przez cały czas mieć odkryty cały teren (zwłaszcza gdy grają przeciwko tobie dwie strony), a w takim wypadku działa dalekiego zasięgu do niczego się nie przydadzą (może tylko do tego, aby zniszczyć most lub jakieś zabudowania, kiedy wiemy, że wróg na 100 proc. się w nich znajduje).

Zanim przystąpisz do ataku, przemyśl wszystko. Znajdź najlepsze miejsce do przyszłego rozmieszczenia dział, wypatrz tereny idealne dla piechoty lub dla czołgów. Broni pancernej staraj się nie posyłać w las. Sprawdza się lepiej na otwartym terenie.

- Bombardowanie jest idealnym remedium na wiele problemów. Nie tylko wygląda ładnie, ale jest i efektywne. Nic tak nie przerzedzi szeregów wroga, jak idealnie przeprowadzony nalot.

Ciężarówki z mechanikami umieszczaj zawsze za czołgami - zwiększy to ich szansę przetrwania. Ciężarówki mają również inne ciekawe opcje, jak np. zbudowanie przeprawy pontonowej, rozstawienie zasieków powstrzymujących atak wrogiej piechoty czy wielkich betonowych zapór, które skutecznie zatrzymają rozpędzone czołgi.

- Twórcy SUDDEN STRIKE postawili na większy realizm niż scenarzyści „Rambo" i twoim żołnierzom może szybko zabraknąć naboi. Dochodzi do tego głównie wtedy, gdy nasi artylerzyści lub czołgiści muszą cały czas atakować wroga. Pamiętaj więc o dostawach amunicji (takie skrzynki rozstawiane przy niektórych budynkach).

- Wygodna jest opcja pauzy, a sposób, w jaki została zrealizowana, znany chociażby z BALDURS GATE. Grę można spauzować i na spokojnie wydać rozkazy żołnierzom. Przydatne zwłaszcza w sytuacjach, kiedy dużo się dzieje (a w większości sytuacji tak wygląda).

- Zdobywaj wrogie jednostki. Najczęściej są to działa artyleryjskie (zabijaj załogę, nie uszkadzając działa). Ponieważ są one główną bronią, ta opcja okazuje się bardzo przydatna. Wyobraź sobie zaskoczenie wroga, kiedy nagle jedno z jego dział, postawionych w strategicznym miejscu, rozpoczyna ostrzał jego stanowisk.

Chroń swoje flanki. Nic na gorszej sytuacji, niż kiedy jesteś atakowany z kilku stron (zwłaszcza od tyłu). Najczęściej kończy się to zdziesiątkowaniem twoich oddziałów.

OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA STRON

ALIANCI

ich armia jest bardzo silna, przez co są idealni dla początkujących. Podstawową siłą zwykli żołnierze lub partyzanci oraz samoloty (dobrze przeprowadzony zrzut spadochroniarzy to w wie-

których misjach połowa sukcesu). Czołgi i inne pojazdy są również dostępne, jednak nie w takiej liczbie, jak u innych stron konfliktu. Główną strategią aliantów jest przeprowadzanie szybkich ataków, narobienie bałaganu na tyłach wroga i odwrót, zanim ten spostrzeże co się stało. W misji trzeciej i następnych liczy się szybki atak, natychmiastowe przejęcie sprzętu wroga i rozstawienie min (zwykły piechur nie ma żadnych szans w konfrontacji np. z czołgiem). Gra po ich stronie jest w zasadzie łatwa. Nie ma tu jednak czasu na myślenie, trzeba działać zdecydowanie zamiast główkować..

ROSJANIE

Na samym początku są bardzo silni. Dla „czerwonych" liczy się ilość, a nie jakość. Po prostu zalewają wroga swoim sprzętem. Dopiero w późniejszych misjach, kiedy liczebność sprzętu wroga i Rosjan zaczyna się wyrównywać, gra po ich stronie staje się udręką. Mimo posiadania nawet katiuszy (bardzo fajna broń) są po prostu masakrowani. Aby wygrać tą stroną, trzeba nieźle główkować, bowiem nawet tysiąc byle jakich tanków ma marne szanse w walce z dwustoma doskonałymi czołgami.

sa sama dla siebie. Wszystkie te plusy są jednak niwelowane jednym bardzo ważnym faktem - Niemców stale atakują dwie pozostałe strony, nie dając im wytchnąć.

Gra nimi jest stosunkowo trudna, jednak jakość broni sprawia, że w bezpośrednim starciu wrogowie mają niewielkie szanse jeżeli nie dysponują przewagą liczebną. Polecam graczom, którym gra na łatwym poziomie nie sprawia problemów, a na trudnym doprowadza do szewskiej pasji.

TAKTYKA

Staraj się zawsze okrążyć wroga, samemu będąc chronionym ze wszystkich stron. Najlepiej sprawdza się półkole. Aby uzyskać jeszcze lepszy efekt, wojska posuwaj powoli, tak, aby wyłaniający się z mgły wojny wróg został jako pierwszy zauważony przez ciebie, a nie na odwrót. Wtedy rozmieść wojsko w miarę dokoła potencjalnego celu i poczekaj chwilkę, aż twoi ludzie sami oddadzą strzały. Potem najczęściej dochodzi do sytuacji, w której zaskoczony przeciwnik posyła swoje jednostki w miej-

wyjściem z opresji jest artyleria lub nalot. Jednostki przemieszczają się jednak dosyć szybko, więc bombardowanie nie zawsze przynosi wybawienie.

Lepszym rozwiązaniem jest zniszczenie wszystkich mostów, a następnie zbudowanie przeprawy na tyłach wroga i gwałtowny atak.

Jeśli podczas ofensywy znajdziesz się pod ostrzałem artylerii przeciwnika, natychmiast wycofaj wszystkich ludzi na bezpieczne pozycje. Spauzuj grę i na spokojnie obejrzyj atakowany teren. Znajdź potencjalne rozmieszczenie stanowisk artyleryjskich wroga i zaatakuj je, nawet, jeśli aktualnie nie widzisz, czy rzeczywiście się tam znajdują. Zwykle odnosi to skutek, bowiem wróg najczęściej umieszcza stanowiska na wzniesieniach, za małym laskiem, obok bunkrów lub w pobliżu sił, którymi zamierza cię zaatakować.

Staraj się zajmować miejsca strategiczne, takie jak mosty, bunkry lub małe miasteczka będące idealnym schronem dla czołgów. W razie desantu przeciwnika możesz wysadzić most, ukazując tym samym jego jednostkom świat widziany z perspektywy ryby.

NIEMCY

Naziści są jakby wypośrodkowaniem cech poprzednich. Armię posiadają dosyć dużą i zaawansowaną technicznie. Lubią szybkie ataki, jednak powolna i przemyślana eksterminacja wroga przynosi im równie dobre rezultaty. Ich wojska są najczęściej idealnie rozstawione na polu bitwy, co wynika z faktu, że grając Niemcami raczej się bronimy niż atakujemy. Ich czołgi to klasce, gdzie przed chwilą znajdował się jego żołnierz. Twoi podopieczni będą spokojnie ostrzeliwać nadciągającego wroga, a ten, jak gdyby nigdy nic, będzie tracił ludzi, którzy po prostu wpadają w pułapkę.

Czasem warto zniszczyć most, pozostający za nami, aby nie spotkała nas niemiła niespodzianka w postaci posiłków przeciwnika.

Lepiej jest oczywiście, gdy wróg znajduje się w sytuacji opisanej powyżej, a nie ty. W przeciwnym razie twoje szanse przezycia drastycznie spadają, a jedynym

Podczas wielkiego natarcia, kiedy już nic nie masz do stracenia, posuwaj swoje siły w linii prostej, tak, aby mogły zmieść wszystko z powierzchni ziemi. Plusem takiego postępowania jest pewność, że wroga nie ma na twoich tyłach.

PS. Czy wspominałem już, jak bardzo jest ważna artyleria?

PS 2. Sugestie, pytania lub uwagi ślijcie na adres redakcja@reset.com.pl. Ślijcie także swoje sposoby na przejście SUDDEN STRIKE.

Corman

CALL TO

Mec. Abbadon

TYTUŁEM WSTĘPU

Zbudować imperium, które przetrzyma próbę czasu – takie hasło towarzyszyło pojawieniu się legendarnej już, pierwszej CYWILIZACJI.

Także w przypadku CALL TO POWER 2 nie jest to łatwe zadanie. Nasze imperium ma nie tylko przetrwać drobne 6300 lat, ale też wyjść zwycięsko z konfrontacji z innymi mocarstwami, których przywódcy nie mają nic lepszego do roboty niż uprzykrzać nam życie. Dla tych, którzy zetknęli się z poprzednią częścią CTP, połapanie się o co w tym wszystkim chodzi nie będzie stanowiło większego problemu. Do całej reszty skierowany jest niniejszy poradnik.

POCZĄTKI

Jak to zwykle w grach „cywilizacjopodobnych" bywa, startujemy dysponując tylko małą gromadką dzielnych osadników. Jest niezbędne, aby pierwsze miasto założyć od razu, w miejscu startu. Na badanie terenu przyjdzie czas nieco później, gdy będziemy mieli odpowiednie jednostki. Na razie należy jak najszybciej założyć osadę, chyba, że teren jest wybitnie niesprzyjający, np. otoczony lodowcami. Następne miasta powinny być zakładane w odległości 6 – 8 kwadratów od siebie. Dlaczego akurat takiej? Dlatego, że strefa ekonomiczna naszej metropolii obejmująca na początku okrąg szerokości jednego pola wokół miasta, rozrasta się później do trzech, tak więc mniejsza odległość = mniejsza strefa ekonomiczna = mniejsza możliwość rozwoju. Większa odległość również jest zła, gdyż granice państw są ustalane w odległości czterech pól. Przy większych odstępach nasze terytoria będzie oddzielał pas „ziemi niczyjej" – oczywiście niczyjej do czasu, aż taką okazję zauważy przeciwnik i założy tam swoje miasto, odbierającnam cenną przestrzeń życiową. Dodatkowym argumentem jest fakt, że drogi, linie kolejowe itp., mogą być budowane tylko w obrębie własnych granic.

ROZWÓJ MIASTA

Jedną z pierwszych (o ile nie pierwszą w ogóle) budowlą w każdej osadzie powinien być spichlerz (granny) – dodaje on 10 proc. żywności i przez pięć rund broni ludność przed głodem w sytuacji kryzysowej. W następnej kolejności powinny powstać bazar, akademia i świątynia. Gdy miasto urośnie do wielkości 8 – 9, warto zainwestować w akwedukt. Mimo, że jest kosztowny zarówno w budowie jak i utrzymaniu, to już na tym etapie staje się niezbędny do tego, by nasza wspaniała metropolia mogła się rozwijać dalej. Kolejność budowy innych „ulepszeń" zależy od tego, czy wolimy postawić na naukę, finanse czy przemysł, jak bardzo nasi poddani są niezadowoleni i w jakiej ilości będą pojawiać się zanieczyszczenia.

Oprócz budynków mamy jeszcze jedną (nie licząc cudów) możliwość wspomagania rozwoju naszych osad. Są to ulepszenia pól znajdujących się w ich strefach ekonomicznych, finansowane z osobnego budżetu robót publicznych, którego wielkość ustalamy w managerze imperium. To właśnie korzystając z nich budujemy drogi (potem linie kolejowe i superszybkie maglewy), trzy rodzaje farm, kopalnie – trzy odmiany lądowych i tyle samo morskich, a także centra handlowo-usługowe, których najwyższym stadium rozwoju nie jest jakiś tam hipermarket, lecz... rezerwat przyrody!

Istnieje również możliwość stawiania ulepszeń o charakterze wojskowym, takich jak radar czy fort. Polecam boję nasłuchową, która powinna obowiązkowo stać przy każdym porcie – inaczej prawdopodobna jest blokada nawet przez samotny okręt podwodny.

ROZROST PAŃSTWA

... nakłada na nas nowe obowiązki. W managerze imperium musimy ustalić wielkość produkcji, długość dnia pracy, i to, jaka część naszych dochodów zostanie przeznaczona na roboty publiczne, a jaka na naukę. W naszej gestii pozostaje nawet ustalenie dziennej racji żywnościowej dla każdego obywatela. Większość rzeczy, które możemy tu zmienić, wpływa na wielkość produkcji przemysłowej. Niestety, coś za coś – np. wydłużenie dnia pracy poważnie ożywi naszą gospodarkę, ale też mocno wkurzy naszych obywateli. Z umiarem więc.

Mamy też możliwość zmiany ustroju. Na początku lądujemy z tyranią, która jest tragiczna pod każdym względem. Jak najszybciej powinniśmy wynaleźć monarchię i przejść na tę formę rządów. Dalsze zmiany zależeć będą od tego, jaką drogę rozwoju wybierzemy.

Stawiając na produkcję wybierzemy komunizm, rozwój ekonomiczny jest najwyższy przy republice korporacyjnej i wirtualnej demokracji (która przoduje również pod względem rozwoju naukowego i handlu), ludność jest najszczęśliwsza w ustroju faszystowskim (!!!!!), zaś przy

POWER 2

problemach z zanieczyszczeniami należy wybrać eko-topię (która równocześnie zapewnia najlepszy poziom wzrostu liczby ludności).

STOSUNKI MIĘDZYNARODOWE

... czyli tak zwana dyplomacja. Wcześniej czy później naszą ekspansję powstrzyma kontakt z inną cywilizacją. Mozemy od razu przegonić ją z naleznych nam terenów i zepchnąć do morza, lub, gdy stan naszej armii albo nasze pacyfistyczne usposobienie na to nie zezwalają, zacząć rozmowy. W managerze dyplomacji pokazaną mamy siłę państwa, z którym się kontaktujemy i jego stosunek do nas (a tym samym do naszych propozycji). Do prowadzenia rozmów nie jest konieczne posiadanie ambasad w danym kraju, aczkolwiek lista możliwości jest wówczas mocno ograniczona, np. nie możemy podpisywać zadnych paktów z wyjątkiem zawieszenia broni i układu pokojowego. Ambasada jest też... (sza!) rezydenturą naszego wywiadu. Dzięki temu wiemy, jaka jest dokładnie siła obcych państw, jaką technologię posiadają itp., co umożliwia nam lepsze prowadzenie negocjacji. Ważne jest również zwiększanie prestiżu naszego rządu poprzez budowanie odpowiednich cudów i wydawanie przyjęć. Jest to o tyle istotne, ze większość państw godzi się na nasze propozycje traktatów dopiero, gdy ma do nas pełne zaufanie. Oczywiście czasem rozmowy nie wystarczą lub też nasze usposobienie przestało być pacyfistyczne. A wtedy...

JAK TO NA WOJENCE ŁADNIE

Hmmm, tak naprawdę wcale nie jest tak ładnie, tylko długo i męcząco. Nie ma mowy o blitzkriegu, bo konflikty trwają dziesiątki lat i składają się głównie z krwawych i wyczerpujących gospodarczo oblężeń.

A oto krótki przegląd jednostek:

Warrior – pierwsza z dostępnych jednostek. Używana na samym początku gry w celach zwiadowczych.

Samuraj – jednostka ofensywna z prawdziwego zdarzenia. Niestety, jest zbyt powolna żeby używać jej do czegoś innego niż rajdy przeciw barbarzyńcom i ataki na naprawdę blisko położone miasta.

Knight – silny, szybki, a na dodatek ma możliwość atakowania wrogich jednostek z boków. Polecam używanie w grupach po trzy, przy wsparciu łuczników konnych.

Cavalry – silniejsze od rycerzy, a poza tym dokładnie to samo.

Machine gunner – miła jednostka, tyle, że właściwie nieprzydatna. Właściwości ofensywne ma gorsze niż stanowiący wówczas podstawę armii czołg, a nie rekompensuje tego żadnymi zdolnościami specjalnymi. Dla pasjonatów.

Marine – konieczne w jednym wypadku – do ataku na podwodne miasta, a także na te, które położone są na wyspie składającej się z tylko jednego pola.

Paratrooper – atakuje bezpośrednio ze śmigłowca. Opcji tej właściwie nie używamy, ale za to otrzymujemy bardzo dobrą piechotę, którą mozemy postawić w pierwszym rzędzie przed czołgami.

Tank – Podstawa. Szybkie, silne i skuteczne, szczególnie w komplecie z artylerią.

Fusion tank – jednostka niby ofensywna, ale lepsze wyniki ma walcząc w drugiej linii. Przydatna ze względu na możliwość jazdy po płytkich wodach i ataku z flanki.

Hover infantry – powinna stanowić pierwszą linię w połączeniu z fusion tankami, ale tylko podczas bitew na stałym lądzie.

Hoplite – każde miasto powinno mieć co najmniej jedną taką jednostkę w obrębie swoich murów, do tego ufortyfikowaną.

Pikeman – w teorii powinien zastąpić hoplitów. Ma bardzo miłą cechę, jaką jest bonus do obrony przeciw jednostkom konnym.

Infantryman – Podstawowa jednostka obronna w twoich miastach przez długi czas. Warto specjalnie dla nich wybudować kilka fortów w strategicznych punktach. Najlepsze wyniki daje w połączeniu z artylerią.

Fascist – właściwie dokładnie to samo, co infantryman, z tym, że w przeciwieństwie do innych jednostek widzi wrogich szpiegów i może ich zaatakować (komórka gestapo w każdej dywizji?). Produkowane tylko przez państwa o faszystowskiej formie rządu.

Leviathan – najpotężniejsza jednostka w całej grze, doskonała zarówno w ataku, jak i obronie. No, prawie doskonała. Powodem, dla którego Leviathan nadaje się tylko i wyłącznie do tego, by spokojnie siedzieć, ufortyfikowa-

ny, wewnątrz własnych murów jest jego tragiczna mobilność – 1 pole na turę. W ofensywie można jej używać tylko wtedy, gdy z przeciwnikiem jesteśmy połączeni doskonale rozwiniętą siecią maglevów, co jest sytuacją wyłącznie teoretyczną.

Archer – pierwsza jednostka atakująca z dystansu. Połączona z warriorem, daje doskonałą drużynę do rajdów przeciw barbarzyńcom.

Mounted archer – łączyć z rycerzami i do boju!

Cannon – ma fajną opcję bombard, czyli ataku bez wchodzenia w zasięg wroga. Niestety, jest parszywie wolna. Fortyfikować we własnych miastach.

Artillery – to samo, co cannon, tyle że silniejsza i szybsza. Dobra zarówno w ataku, jak i obronie. Absolutna konieczność w miastach portowych, gdzie stanowi obronę przeciw okrętom wroga.

Jednostki powietrzne – właściwie opłaca się produkować tylko bombowce, gdyż komputer nie przykłada należytej wagi do panowania w powietrzu. Na wszelki wypadek można mieć kilka myśliwców w gotowości bojowej na lotniskach w głębi lądu, ale najczęściej okazuje się, że to zbędna ostrożność. Nigdy nie należy łączyć myśliwców z bombowcami, gdyż tracą wówczas opcję bombard, a zwykły atak w ich wykonaniu wychodzi zwykle żałośnie.

Desant morski – dla tych, którzy już na początku gry chcieliby wykonać inwazję morską na dużą skalę mam przykrą wiadomość – pierwsza z jednostek transportowych – coracle -może przewieźć tylko jeden oddział z prędkością anemicznego ślimaka. Najlepiej jest poczekać do wynalezienia carrack, która co prawdę jest niewiele szybsza, ale ma trzykrotnie większą ładownię.

NIE MIELIŚMY Z TYM NIC WSPÓLNEGO...

Czyli tajne operacje. Wśród naszych jednostek wyróżniają się oddziały, które w zwyczajnej walce uległyby nawet samotnemu łucznikowi, ale umiejętnie wykorzystane potrafią wywołać większy zamęt niż cała armia. I nie mówię tu tylko o podkładających bomby szpiegach czy eco-rangerach – takie ataki nie dość, że niszczą miasto, które moglibyśmy zdobyć i wykorzystać, to jeszcze powodują oburzenie w innych państwach i poważnie podkopują nasz prestiż międzynarodowy. Ta sama uwaga odnosi się zresztą do używania pocisków nuklearnych i nano-bomb. Znacznie lepiej jest wypuścić na obcy teren księdza. Najpierw niech nawraca miasta (opcja „convert"), dając nam stały dopływ gotówki od nowych wiernych, a następnie niech przepowie koniec świata („soothsay"), wpędzając wroga w rozpacz. Jeżeli będziemy mieli trochę szczęścia, to morale spadnie na tyle nisko, że zacznie się rewolta. Inną milutką jednostką jest wysłannik korporacji. Ustanawiając oddział swojej firmy w cudzym mieście („establish franchise") powoduje, że 10 proc. produkcji trafia do naszej kieszeni. Jeżeli to nieszczęście spadnie na nas, możemy obronić się tylko przy pomocy prawnika (funkcja „sue"). Należy również uważać z używaniem funkcji wywoływania zarazy („plague") u infectora. Co prawda atak jest wyniszczający, gdyż zmniejsza populację miasta-celu o 20 proc., ale równocześnie, jeżeli prowadzimy z nim handel, to mamy 30-procentową szansę zarażenia się, a to nie jest miła perspektywa.

HANDEL

Jednym z kilku sposobów na podreperowanie naszego skromnego budżetu jest handel. Jeżeli w strefie ekonomicznej naszego miasta znajdują się jakieś bogactwa naturalne i mamy wystarczającą liczbę karawan, to w managerze handlu pojawią się osady, które potrzebują danego towaru. Dowiemy się też, jaki zysk nam to przyniesie. Istnieje również opcja piracki napadów na obce szlaki handlowe. Może robić to dowolna jednostka wojskowa za pomocą komendy „pirate" – cały zysk trafia wówczas do naszego skarbca, z tym, że rozkaz należy powtarzać co turę.

NA ZAKOŃCZENIE

Gra z racji swojej konstrukcji preferuje rozwiązania bardziej pokojowe. Łatwiejsze, szybsze i mniej pracochłonne jest wybudowanie „Gaia Controller", niż mozolna i długotrwała ścieżka podbojów. Co prawda niezwykle satysfakcjonujące jest oglądanie nieprzyjacielskich miast obracających się w gruzy pod uderzeniami naszej niezwyciężonej armii, ale to metoda tylko dla najbardziej wytrwałych.

Krótki przegląd budowli ważnych zarówno na początku, jak i później:

– Budynki przeciwdziałające głodowi: spichlerz, silosy żywnościowe, kontenery cornucoptyczne (cokolwiek to znaczy).
– Budynki wspomagające rozwój nauki: akademia, uniwersytet, wydawnictwo, centrum komputerowe, laboratorium orbitalne.
– Zwiększające zadowolenie: świątynia, teatr, arena, bazylika, kino, park rozrywki wirtualnej.
– Wspomagające nasz skromny budżet: bazar, bank, giełda, lotnisko, telewizja (zwiększa również zadowolenie), E- bank.
– Pozwalające na dalszy rozwój miasta: akwedukt, apteka, szpital, inkubator, filtr wodny, centrum wymiany ciał (?!), arcologie.
– Zwalczające przestępczość: sąd, zakład penitencjarny, monitoring (Uwaga! Zmniejsza zadowolenie), centrum modyfikacji zachowania.
– Przemysłowe: młyn, fabryka, rafineria, elektrownia jądrowa, elektrownia fuzyjna, nanofabryka, zrobotyzowana fabryka.
– Zwalczające zanieczyszczenie: komunikacja miejska, transport ekologiczny, punkt przetwarzania odpadów, dekompilator materii.
– Budowle obronne: mury miejskie, wieżyczki strzelnicze (przeciw jednostkom naziemnym), fortyfikacje (przeciw okrętom), wieżyczki p-lot (przeciw „latawcom"), antyrakiety (przeciw rakietom balistycznym), mikro-obrona (zapobiega podłożeniu nanobomb) i pole ochronne.

obrazkowa zgadywanka 10/04

W konkursie udział biorą wszyscy czytelnicy, którzy nadeślą oryginalne kupony z prawidłowymi odpowiedziami na pytanie konkursowe: z jakich gier pochodzą niżej zamieszczone obrazki?

Nagrodę otrzyma co ósma osoba (oczywiście) do wyczerpania przeznaczonej do tego konkursu puli gier, tj.:

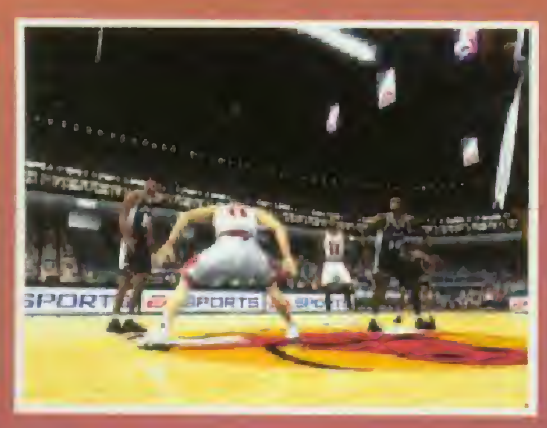
10 x DIABLO II

10 x MDK2

5 x FREESPACE2

Na Wasze kupony czekamy do końca kwietnia 2001.
Prosimy o podpisanie oświadczenia o danych osobowych ponieważ upoważnia nas ono do wysłania Wam nagrody

Z JAKICH GIER POCHODZĄ NASTĘPUJĄCE SCREENY?



KUPON 04/01

obrazkowa zgadywanka

Imię

Nazwisko

Adres (kod, miasto, ulica, numer domu)

Telefon, E-mail

Obrazek 1

Obrazek 2

Obrazek 3

Wyrażam zgodę na umieszczenie moich danych w informatycznej bazie danych ZPR S.A. ul. Senatorska 13/15 00-075 Warszawa oraz na ich przetwarzanie dla potrzeb marketingowych, zgodnie z ustawą z dn. 29.06.97 o ochronie danych osobowych. Podanie danych osobowych ma charakter dobrowolny i przysługuje prawo wglądu do tych danych, jak również możliwość ich poprawiania.

Podpis

Jeśli masz mniej niż 18 lat, prosimy o podpis rodzica.

Zwycięzcy

Styczeń 2000:

Krzyżówka

Marcin Homan – Tychy
Michał Gromadzki - Dzierżniów
Ryszard Szwarc - Gdynia
Adam Kaczak - Nowograd
Łukasz Wójcik - Kaniów
Dawid Góralski - Elbląg
Tomasz Paluch - Krzeszowice
Sebastian Malinowski - Tychy
Dominik Kucypera - Oława
Bartek Wierzewski - Kraków
Piotr Szewczuk - Szczecin
Paweł Jagiełowicz - Racula
Piotr Galus - Łąck
Maciej Warszowiak - Luboń
Damian Żygadło - Biały Kościół
Kamil Miłkowski - Siemiatycze
Przemek Samitowski - Prudnik
Artur Bachan - Warszawa
Marek Bajerski - Chełmża
Waldemar Gondzik - Katowice

Konkurs obrazkowy

Jarek Koterwa – Poznań
Piotr Sokołowski – Zambrów
Wojciech Babuchowski – Lublin
Łukasz Olejarz – Częstochowa
Łukasz Burza – Zwięczyca
Łukasz Wójcik – Kraków
Paweł Bielec – Warszawa
Jakub Barski – Toruń
Sebastian Malinowski – Tychy
Paweł Walesiak – Legionowo
Janusz Zasim – Hajnówka
Paweł Martyniak – Lublin
Adam Wojdyn – Warszawa
Ewa Przybyła – Poznań
Daniel Torba – Kobierzyce
Leszek Sutuła – Dąbrowa Białostocka
Łukasz Danowski – Elbląg
Krzysztof Proskień – Białystok
Paweł Pluto-Prądzyński – Drawsko Pom.
Michał Tarnowski – Warszawa
Łukasz Szramuk – Gdańsk
Artur Żyliński – Słupsk
Paweł Kielisiak – Brańszczyk
Tomasz Helewski – Dąbrowa Górnicza
Paweł Sodkiewicz – Wrocław
Szymon Pietkiewicz – Dąbrowa Górnicza
Grzegorz Chmiel – Żoldynia
Radosław Majak – Lublin
Mikołaj Szewczyk – Poznań

Wszelkie pretensje:
promocja@reset.com.pl

Wielokolorowa mana.

Wielokolorowa mana.

Michał Macioszczyk

Wiele talii w Magicu zawiera więcej niż jeden kolor. Karty często są złośliwe i zdarza nam się mieć lądy dające mana w innym kolorze, niż ten wymagany do rzucenia zalegających na ręku zaklęć. Jak zapobiegać takim sytuacjom? Sposobów jest wiele. Jeden z najprostszych to zastąpienie części basic landów lądami dającymi różne kolory mana. Niestety, nigdy nie jest tak dobrze, żeby coś dostawać za nic . Również i tym razem za dodatkowe kolory oferowanej nam mana zawsze trzeba w ten, bądź inny sposób zapłacić. Czy decydować się więc na niestandardowe lądy w talii? A jeśli tak, to na jakie? Mam nadzieję, że ten przegląd lądów, oferujących różnokolorową mana, dostępnych w typie drugim pomoże w dokonaniu wyboru.

Mercadian Masques

Henge of Ramos – jest zbyt wolny do poważnej gry, musimy wszak tapnąć aż 3 lądy (wliczając w to oczywiście samo Henge of Ramos), by uzyskać 1 mana w dowolnym kolorze. Odradzam, niezależnie od talii.

Prophecy

Rhystic Cave – śmieszny. Przeciwnik może przeciwdziałać jego wykorzystaniu. Nie wyobrażam sobie poważnych zastosowań, ale prawdopodobnie w jakichś fundeckach znajdzie sobie miejsce... jako sposób na spowalnianie przeciwnika.

Invasion

Ancient Spring, Geothermal Crevice, Irrigation Ditch, Sulfur Vent, Tinder Farm – wadą tych lądów jest wchodzenie do gry w stanie zatapowanym, nie użyjemy ich więc w turze, w której je wykładamy. Później już sytuacja wygląda lepiej: działa jak zwykły ląd, z tym wyjątkiem, że możemy go poświęcić, aby uzyskać mana, w którymś z „przyjaznych" kolorów. W turniejowych taliach lądy te widać tylko sporadycznie. Teraz dodatkowo pojawiła się silna konkurencja w postaci lądów z Planeshift. Odradzam, choć z braku laku, nieturniejowo, można je wykorzystać.

Coastal Tower, Elfhame Palace, Salt Marsh, Shivan Oasis, Urborg Volcano – nazywane slowlandami, taplandami bądź (błędnie) dualami (ew. nowymi dualami). Podobnie jak lądy z Invasion, również i slowlandy wchodzą do gry zatapowane, jednak tym razem po odtapowaniu będziemy mogli używać ich do woli, czerpiąc mana w jednym z dwóch dostępnych (przyjaznych) kolorów. Slowlandy są niewątpliwie interesującą propozycją, jednak należy zawsze dobrze zastanowić się przed włożeniem ich do talii – jeśli potrzebujemy szybkiej mana, nasza talia jest agresywna, to owo jednoturowe spowolnienie często stawia pod znakiem zapytania sens użycia taplandów. Jednak generalnie, do wielu różnych decków, gorąco polecam.

Archeological Dig – jednorazowo, za poświęcenie, daje dowolny kolor mana. Bez poświęcenia, niestety, tylko mana bezkolorowa. A więc ląd raczej nie wart stosowania, poza bardzo specyficznymi taliami (np. fundeck: niemal same artefakty plus kilka zaklęć z różnych kolorów).

Planeshift

Crosis's Catacombs, Darigaaz's Caldera, Dromar's Cavern, Rith's Grove, Treva's Ruins – smocze legowiska dające mana w jednym z trzech kolorów (podstawowy plus 2 przyjazne). Ma jedną wadę. W momencie wykładania powinniśmy wziąć z powrotem na rękę inny ląd, nie będący legowiskiem smoka, co niestety spowalnia talię. Znajdą się jednak decki nie tylko w limited, w których „smocze" lądy mają zastosowanie.

Forsaken City – daje dowolny kolor mana, jednak odtapowanie kosztuje nas wyrzucenie karty z ręki. To zbyt duży koszt, by ta karta pojawiała się w taliach. Odradzam.

Meteor Crater – przy wykładaniu tego lądu wybieramy kolor spośród tych, w jakich mamy na stole permanenty. W tym kolorze będziemy dostawać mana z Meteor Crater'u. Ląd bardzo specjalistyczny, przyda się tylko w nielicznych taliach, jednak może być w nich cenny, oferuję bowiem w miarę bezstresowe uzyskiwanie mana, w którymś z mniej ważnych kolorów. Odradzałbym wkładanie do talii czterech sztuk tego lądu i zalecał solidne przetestowanie, czy w naszym decku Meteor Crater jest przydatny.

Terminal Moraine – wygląda bardzo niepozornie, jednak jest kilka osób, które go polubią. Wbrew pozorom może być bardzo przydatny, choć lepiej, żeby na rękę przychodził w nieco późniejszej fazie gry.

6th edition

Adarkar Wastes, Underground River, Sulfurous Springs, Karplusan Forest, Brushland – tzw. „painlandy" – każdy z nich daje mana w jednym z dwóch przyjaznych sobie kolorów, kosztuje jednak punkt życia. Możemy też, nie płacąc krwią, czerpać z painlandów bezkolorową mana. W wielu taliach są niemal obowiązkowe. Gorąco polecam.

City of Brass – dostajemy mana dowolnego koloru, jednak zawsze kosztuje nas to jeden punkt życia. Część decków z radością jest gotowa ponieść te koszty, zwłaszcza, jeśli talia składa się z zaklęć w nieprzyjaznych sobie kolorach.

I na tym właściwie koniec lądów dających różne kolory mana. Jednak temat nie jest wyczerpany. Warto będzie do niego wrócić, choć może nie tylko pod kątem lądów.

White Weenie od lat nie schodzi z ust graczy, pojawia się na turniejach w najróżniejszych formatach, jest przerabiany na dziesiątki sposobów, również w Resecie było już małe co nieco na jego temat. Tym razem chciałbym napisać kilka słów o niecałkiem białym weenie, czyli o talii opartej na białych, niewielkich stworkach, jednak zawierającej też dodatek innego koloru.

Ele-mele Rebele

Najpierw może o samych stworkach. Aktualnie White Weenie (WW) można budować na (przynajmniej) dwa podstawowe sposoby. Pierwszy z nich, nieco mniej finezyjny, opiera się na użyciu najskuteczniejszych w walce stworków z niewysokim kosztem wyłożenia – w WW oznacza to zazwyczaj uzyskanie sporej liczby sympatycznych 2/2. Armię taką, poza standardowymi „wspomagaczami" typu krucjaty, disenchanty itp., możemy wesprzeć również Armageddonami. Drugi sposób, nieco ciekawszy i na dzień dzisiejszy skuteczniejszy, bazuje (niemal tradycyjnie) na Rebelach. Często nie są one „zoptymalizowane" pod względem walki, jednak jak pewnie wszyscy wiedzą, pozwalają przekopywać bibliotekę, a czasem i graveyard, w poszukiwaniu swoich kolegów.

Ile i jakich Rebeli warto wkładać do talii? Odpowiedź na to pytanie jest trudna, zważywszy, że chcemy w talii zostawić nieco miejsca na inny kolor. Podstawą będzie niewątpliwie komplet niezwykle użytecznych Ramosian Sergeantów. Równie ważne (choć już niekoniecznie w komplecie) okazują się Lin Sivvi, Defiant Vanguard i Defiant Falcon. Od razu zauważamy, że większość z Rebeli wymaga dość dużych ilości mana (o ile, rzecz jasna, chcemy wykorzystywać ich specjalne zdolności), co prowadzi do pominięcia Armageddonów. Poza wymienionymi stworkami zazwyczaj dokłada się kilka innych, do smaku, aby w razie czego można było wyciągnąć je z talii.

Talia pełna hokus-pokus

Zostaje nam stosunkowo dużo miejsca na zaklęcia do kontroli przebiegu gry. Standardowymi rozwiązaniami są białe Disenchanty i Parallax Wave'y (czasami zastępowane Wrath of God). Ale jakim kolorem wzmocnić nasz niepełny jeszcze deck? Można zastanawiać się nad zielonym – uzyskujemy dostęp do sporych, tanich i przyzwoitych Noble Panthers, ewentualnie Eladamri's Call (wyszukujący stworki) oraz do zastępującego Disenchanta, doskonałego Wax/Wane. Jednak de facto nie jest to zbyt duzym wzmocnieniem talii – po prostu wersja, która w testach wypada podobnie do oryginału.

A więc może kolor czarny? Wszak w czarnym mamy Rebel Informera, ale również Perish, Tsabo's Decree czy Vampiric Tutor oraz kilka kuszących zaklęć z Planeshift. Jednak jest pewien zasadniczy problem: nie istnieją w takiej kombinacji dobre rozwiązania w kwestii wielokolorowych lądów... Najsensowniejsze wydaje się City of Brass, jednak daleko mu do ideału, zwłaszcza, gdy Rishadan Port nadal jest popularną kartą. A więc szukamy koloru „przyjaznego" białemu – z „dwukolorowymi" lądami... skoro odpadł już zielony, to pozostaje tylko jeden – niebieski.

Czym są przyjazne kolory?

Pięć kolorów występujących w MtG uwidacznionych jest w postaci pentagramu na koszulce każdej karty. Kolory przyjazne, to kolory sąsiadujące ze sobą (np. kolorami przyjaznymi dla czarnego będą czerwony i niebieski).

Gram w niebieskie

Niebieski pozwala (jak zwykle) na używanie kontr, co w White Weenie opartym na Rebelach sprawdza się doskonale – wszak i tak many nie używamy za często w swojej turze. Dodatkowo otrzymujemy dostęp do bardzo interesujących rozwiązań, takich jak: Dominate (pozwalający walczyć z co bardziej naprzykrzającymi się, małymi stworkami), czy Fact or Fiction (w sposób zasadniczy poprawiający wygląd naszej ręki).

Na jakie kontry zdecydować się, pamiętając cały czas, że nie mamy chęci wkładać ich zbyt wiele? Rozwiązania są dwa: wersja bardziej niebieska, w której, poza lądami dającymi mana w dwóch kolorach, mamy sporą liczbę wysp, pozwalająca nam grać Absorbami oraz Counterspellami; oraz rozwiązanie drugie, nie tak mocno „zaniebieszczone", które ogranicza nas do kontr z jedną niebieską mana w koszcie – mogą być to np. Power Sinki.

Na koniec przykładowy White Weenie – Rebel z dodanym niebieskim kolorem (Counter-Rebel) – w wersji widywanej na PT Chicago:

10 Island
8 Plains
4 Adarkar Wastes
4 Coastal Tower
4 Ramosian Sergeant
2 Defiant Vanguard
2 Lin Sivvi, Defiant Hero
2 Defiant Falcon
1 Jhovall Queen
1 Ramosian Sky Marshal
1 Rebel Informer
1 Steadfast Guard
4 Absorb
4 Counterspell
4 Brainstorm
2 Wrath of God
2 Fact or Fiction
1 Dismantling Blow
1 Dominate
1 Rout
1 Disenchant

Sideboard:
3 Prohibit
2 Fact or Fiction
2 Dominate
2 Disenchant
2 CoP: Green
2 Mageta the Lion
1 Wrath of God
1 Rout

White Weenie

REQUIEM DLA DOTCOMÓW

KR

Największa w historii zapaść sieciowego systemu reklamowego przynosi wciąż nowe ofiary.

Kilka lat temu komercyjne możliwości Internetu wydawały się nieograniczone. Studenci i bezrobotni z setką dolarów w kieszeni tworzyli prywatne strony, które z czasem przekształcały się w maszyny do zarabiania pieniędzy. Serwisy poświęcone grom komputerowym i konsolowym rozrastały się w nieprawdopodobnym tempie. Miliony czytelników miesięcznie zapewniały właścicielom zysk z wyświetlania bannerów rzędu kilkunastu tysięcy dolarów miesięcznie.

Pod koniec lat dziewięćdziesiątych strumień funduszy od reklamodawców urwał się jednak gwałtownie. O ile na początku 1997 roku za tysiąc odsłon jednej reklamy właściciel serwisu inkasował około 40 dolarów, to na początku roku 2000 tylko około 15. Obecnie kwota ta wynosi tylko 50 centów — milion odsłon jednego bannera przynosi więc śmieszną kwotę 500 dolarów!

Dziewiczy okres gorączki złota minął i reklamodawcy zaczęli uważnie przyglądać się mechanizmom sieciowego marketingu. Badania rynku wykazały, że tradycyjny model reklamowy ma niezwykle niską efektywność. „Click-through ratio", czyli stosunek kliknięć w „banner" do liczby jego odsłon spadł do kilku promili. Sprytniejsi webmasterzy zaczęli instalować rotację reklam w nagłówkach stron forów dyskusyjnych, kilkakrotnie podnosząc liczbę odsłon. Nie pomogło to jednak wiele, bowiem czytelnicy nauczyli się ignorować obecność bannerów.

RECESJA

Efektem tej reklamowej zapaści jest bankructwo wielu znanych od dawna serwisów poświęconych grom. Najbardziej spektakularnym przykładem w Europie jest Barrysworld (http://www.barrysworld.com), oferujący własne serwery gier, hosting prowadzący ligi z nagrodami. Na początku lutego postawiono go w stan likwidacji i zaczęło się poszukiwanie kupca chętnego zapłacić za to, co jeszcze da się uratować.

W Stanach Zjednoczonych sieci UGO oraz IGN drastycznie obniżyły wypłaty dla tzw. „affiliates", czyli serwisów stowarzyszonych płacących za hosting wyświetlaniem bannerów. W wielu przypadkach wiązało się to ze złamaniem kontraktów, jednak tylko w ten sposób można było uniknąć dołączenia do Barrysworldu na śmietniku historii. Potencjalnymi ofiarami agonii UGO są między innymi Bluesnews (http://www.bluesnews.com) i Shugashack (http://www.shugashack.com).

Startujący z wielkim hukiem portal dwudziestojednolatka Dennisa „Thresha" Fonga, dofinansowany jedenastoma milionami dolarów inwestycji Gamers.com (http://gamers.com), w zeszłym miesiącu zwolnił 50 z 80 członków redakcji. Dział PC praktycznie przestał istnieć. Zapowiadane są poważne zmiany na stanowiskach decyzyjnych. Z dnia na dzień coraz głośniej powtarza się plotkę o planowanym przez Fonga wskrzeszeniu ligi graczy PGL. Prawa do używania jej znaku Gamers.com kupiła w zeszłym roku.

Ofiar jest więcej — wśród nich wielki portal Gamecenter, własność CNET-u. Zagrożone są wszystkie związane z wielkimi sieciami hostingowymi serwisy, choć olbrzymy takie jak Voodoo Extreme (http://voodooextreme.com) mają oczywiście większe szanse na przeżycie niż reszta.

NADZIEJA

Niezbędne stało się znalezienie nowego, trafiającego do wybranej przez reklamodawcę grupy odbiorców, systemu marketingu w Internecie. Kiedy Yahoo, jedna z największych w Sieci (pod względem oglądalności) witryn internetowych, ogłosiła, że dotychczasowy model reklamowy przestał działać, wszyscy zaczęli gorączkowo szukać alternatywy.

Część portali zaczyna stosować półśrodki: reklamy wewnątrz tekstów, przemieszczenie i zwiększenie ich powierzchni oraz wprowadzenie reklam otwierających się w nowym oknie przeglądarki (tzw. „pop-up"). Analitycy są jednak zgodni, że jeżeli kryzys potrwa jeszcze kilka miesięcy, czekają nas dziesiątki mniej lub bardziej spektakularnych upadków wielu serwisów. Ratunkiem dla mniejszych jest przejście w model subskrybcji - za miesięczny dostęp czytelnik płaciłby określoną sumę. System ten ma jednak dwie bardzo poważne wady. Wymaga posiadania karty kredytowej, a tą mają praktycznie tylko osoby pełnoletnie, oraz powoduje odpływ czytelników do kilku największych portali, mogących sobie pozwolić na rezygnację ze stałych opłat.

«Słabi znikną, mocni staną się jeszcze mocniejsi» - to jedna z możliwości często cytowana w sieciowych grupach dyskusyjnych. Niestety, należy do tych bardziej optymistycznych.

NEWSY

SEGA ZREZYGNOWAŁA Z produkcji Dreamcasta. Konsola sprzedawała się zdecydowanie gorzej niż PlayStation, a z PS2 nie mogła nawet zacząć konkurować. Interesująca jest zapowiedź skupienia się wyłącznie na tworzeniu gier, także na platformy PS2 i Xbox oraz zupełnego odejścia od produkcji sprzętu. Dreamcast nie zostanie jednak zupełnie opuszczony - do końca roku ukaże się prawie 70 gier na tę konsolę.

NIEDŁUGO PO OGŁOSZENIU śmierci DC, Sega pokazała w Wielkiej Brytanii nowe urządzenie, tzw. Set Top Box (pudełko na telewizor). Przy jego pomocy odbiorcy telewizji cyfrowej będą mieli dostęp do gier, filmów i muzyki. Przyjęto model „pay per play" - gry i filmy są wynajmowane jak w wypożyczalni. Sugerowana cena wynosi 99 funtów.

PRODUCENT SŁYNNYCH UKŁADÓW graficznych Voodoo, firma 3DFX, zamknęła biura. Fatalne od dwóch lat wyniki finansowe i brak

Spirala śmierci

Pecety to dosyć specyficzny typ komputerów. W całości zbudowane z łatwych do wymiany klocków, przy odrobinie zdolności manualnych i w miarę zasobnym portfelu nie starzeją się nigdy. Producenci akceleratorów graficznych wyznaczyli swoim produktom sześciomiesięczny cykl życia i gdyby chcieć dotrzymać im kroku, należałoby co dwa kwartały zmieniać sprzęt.

Wydawcy gier często oskarżani są o sztuczne nakręcanie koniunktury. Produkty zawierające coraz większą ilość efektów specjalnych i nadal tak samo nieskomplikowaną fabułę, wymuszają wciąż nowe inwestycje. Gra chodzi zbyt wolno? Na pudełku wyraźnie widać przecież napis „Pentium III 1GHz recommended". Do tego minimum 128 MB RAM i Geforce. Dotrzymanie kroku sprzętowej ewolucji wymaga silnej woli i niezłej posady.

Trudno jednoznacznie stwierdzić, ile prawdy jest w tej spiskowej teorii rynku. Nowoczesne gry komputerowe to często wielkie produkcje tworzone przez sztaby ludzi działających pod ciągłą presją wydawcy, terminu i budżetu. Dawno minęły czasy dopieszczania procedur graficznych w assemblerze. Błędy w kodzie, grafice, a nawet w scenariuszu są teraz wliczane w koszta opracowania patchy. Zdarzało się już nie raz, że pierwsza łatka była dostępna w Sieci przed datą premiery produktu. Gry bez błędów są tak rzadkie, że recenzenci piejąz zachwytu, kiedy trafią na jedną z nich.

Lekarstwem na wszystkie bolączki jest oczywiście komputer za 10 000 złotych. Ślęczenie godzinami nad optymalizacją kodu po prostu się nie opłaca — wystarczy wydrukować na pudełku „działa najlepiej z procesorem Intel Pentium 3" i nikt nie będzie się mógł przyczepić. Ile klatek na sekundę można by jeszcze z gry wycisnąć, wiedzą tylko jej autorzy, więc nikt nie jest w stanie udowodnić im winy.

Powyższy tekst powstał pod wpływem impulsu spowodowanego poczynaniami firmy NVidia. Pod koniec lutego ogłoszono specyfikację nowego układu, Geforce 3. Jest on oczywiście szybszy i lepszy od poprzednich, ale też „nieco" droższy. Sugerowana cena detaliczna karty na nim opartej (64MB DDR) wynosi 699 dolarów. Nawet najmłodsze dziecko Sony — PlayStation 2 jest tansze.

I jak tu się nie zgodzić z tezą, że przyszłość należy do konsol?

perspektyw skończyły się upadkiem. Większość rozwiązań technicznych przejął największy do niedawna konkurent - Nvidia.

Future Publishing, brytyjski właściciel m.in. polskiego do niedawna CD Action, ogłosił gorsze niż przewidywano wyniki finansowe za rok 2000. Powodem niskiej sprzedaży numerów „świątecznych" są braki w dostawach PS2 na rynek brytyjski. Kiepsko też sprzedają się magazyny Future w Niemczech. Na efekty nie trzeba było długo czekać - firma postanowiła zredukować zatrudnienie o 350 osób i zlikwidować 20 magazynów wydawanych w Wielkiej Brytanii, Francji i Niemczech. Zniknie pięć witryn internetowych a wraz z nimi 75 pracujących przy nich osób. Amerykańska część Future, Imagine Media, zlikwiduje sześć magazynów.

„Tomb Raider" jest już skończony i niedługo będzie go można obejrzeć w kinach. Wiele wskazuje na to, że następny będzie „Crusader": „No Remorse", oparty na wydanej kil-

OLYA 03 ANIŁ JEST

Do wielu przypadków wzajemnego przenikania się koszykarzy i często spotykanej syntezie obręczy kosza i twarzy zawodników dołączył w NBA LIVE 2001 nowy efekt. Nazwałem go «piłką z rożna».

Opóźnienia w wydawaniu gier nie są specjalnie zaskakującym czy bulwersującym zjawiskiem. Ot, zdarza się, szczególnie w przypadku bardzo rozbudowanych czy nowatorskich produkcji.

Nieco inaczej wygląda sprawa NBA LIVE 2001. Zwykle gry z tej serii wychodziły na czas, to znaczy pod koniec roku. I tak, NBA LIVE 2000 bawiliśmy się sporo przed zakończeniem roku 1999 itd. Tego schematu wydawniczego trzymają się takze inne tytuły produkowane przez kanadyjski oddzial Electronic Arts - serie NHL i FIFA.

SKUCHA

Tym razem było inaczej. NHL 2001 zaatakowala jesienią ubiegłego roku, zbierając zasłużone pochwały. Zaraz potem na murawę wbiegla FIFA 2001 i chociaz od poprzedniej edycji różniła się głównie ladniejszą grafiką i nowymi ruchami zawodników, gramy w nią z przyjemnością do dzisiaj. A co z NBA LIVE 2001? Ano nic. Nie wyszła w zapowiadanym terminie, nie ukazała się miesiąc później, nie wydano jej, jak można było podejrzewać, na święta. Przekładana kilka razy data premiery stawała się coraz bardziej mglista, a my zastanawialiśmy się - co jest, do cholery?

Na duchu podtrzymywały nas jedynie zapowiedzi twórców gry, obiecujące moc ulepszeń, spektakularne atrakcje i generalnie, największy koszykarski wypas w historii. Coraz bardziej przekonani byliśmy, ze irytujące opóźnienie wynika z chęci niesamowitego dopracowania edycji 2001 i sutej liczby nowych elementów, które trzeba przecież przetestować. Nadchodził przelom

ŚCIEMKA

I nie nadszedł. Gra na warezy i pirackie stoliki trafiła na początku lutego, a do oficjalnej sprzedaży miesiąc później, z poślizgiem prawie półrocznym. Co ciekawe, wersja na Playstation wyszła o czasie.

Dziś wiemy juz, że zmiany są jedynie kosmetyczne, a tak naprawdę więcej z serii LIVE ubyło, niż przybyło (patrz - tabelka przy recenzji). Cios jest tym bardziej bolesny, że rzeczywistość wyraźnie różni się od obietnic autorów gry. Uświadamia to wywiad, jaki przeprowadził jeden z serwisów internetowych z autorami gry w trakcie prac nad nią.

Jago lekturze towarzyszy uczucie zażenowania. Panowie z EA, przyparci do muru, wiją się i wykręcają, gładkimi zdaniami maskując niespełnione obietnice i zawiedzione nadzieje na wspaniałą grę. Dwa przykłady:

„- Czy przygotowaliście jakieś dodatkowe atrakcje „Weekendu Gwiazd", na przyklad pojedynek dwójek albo konkurs wsadów?

- Fani zawsze bardzo nas o to prosili, ale musimy ich jeszcze w tym roku rozczarować. Przykro to przyznać.

- Czy w trakcie rozgrywania sezonu pojawiać się będą transferowe plotki, dzięki którym będziemy wiedzieć, jakiego zawodnika można kupić?

- Rzeczywiście, na etapie wczesnych prac nad grą pojawiła się plotka dotycząca takiej opcji, ale niestety, nigdy się nie zmaterializowała "

I tak dalej, i tak dalej...

PC OLEWKA

Skąd opóźnienie? Dlaczego jest gorzej, niż miało być? Gdzie nowa jakość? Przecież trudno podejrzewać firmę tak solidną, jak EA Sports, o złą wolę.

Sprawa jest według mnie prosta. Autorzy musieli przygotować NBA LIVE 2001 na trzy (zamiast dotychczasowych dwóch) platformy - peceta, Playstation i Playstation 2. Nowa konsola Sony sprzedaje się doskonale, więc nie można było zaniedbać jej użytkowników ani, broń Boże, opóźnić wydania gry na tym jakże obiecującym rynku.

Wygląda na to, że na liście priorytetów pecetowa wersja NBA LIVE 2001 znajdowała się na ostatnim miejscu. Na początku prac naobiecywano na zapas, a potem okazało się, że czasu nie wystarczy nawet na terminowe wydanie ubozszego produktu.

Firmy developerskie mają nowego pupila - chłonny, nienażarty rynek PSX 2. Posiadacze tych konsol, niczym pisklaki, wyciągają szyje po kolejne smakowite kąski, a my zadowolić się musimy odgrzanym daniem, które przelezało rok w lodówce.

Miejmy nadzieję, że nie jest to oznaka stopniowego zaniedbywania rynku PC na rzecz nowych konsol.

Wkrótce w sprzedaży XBox i nowa, 128-bitowa zabawka Nintendo

Yanoos

ka lat temu grze „Electronic Arts". Scenariusz jest już gotowy, produkcją zainteresowany jest FOX, wszystko wydaje się być na dobrej drodze do szczęśliwego, wielkoekranowego finału. Co z budżetem?

Wielka Brytania jest trzecim po USA i Japonii konsumentem elektronicznej rozrywki. Najnowsze statystyki dowodzą, że gracze wydają więcej niż kinomani, a przemysł związany z grami wart jest prawie miliard funtów.

300 zwalnia ponad 20% pracowników. Są wśród nich developerzy, testerzy, nawet ludzie z pomocy technicznej. Nie ukaże się kilka z planowanych na ten rok tytułów.

Neostrada to nazwa wprowadzanej przez TP SA nowej usługi stałego dostępu do Internetu. Wykorzystanie modemów ADSL działających na zwykłych kablach telefonicznych pozwoli na ściąganie danych z szybkością do 2 Mbit/s i wysyłanie ich z szybkością 64 kb/s. Miesięczny abonament za łącze 256kb/s ma wynosić 299zł z VAT.

ZASTANAWIAŁEŚ SIĘ JAK PRZEŻYĆ PO

WOJNIE ATOMOWEJ?

ZAMIERZASZ SCHOWAĆ SIĘ W TOALECIE, CZY ZACZNIESZ

MYŚLEĆ TAKTYCZNIE?

Fallout Tactics

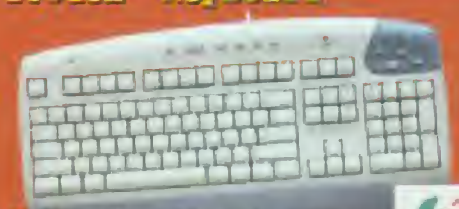
Przygotuj się. Myśl taktycznie.

Opracowanie wersji polskiej i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

Interplay

iTouch™ Keyboard



NAJLEPSZA KLAWIATURA DO ZADAŃ TAKTYCZNYCH

Logitech

Więcej informacji: **http://fallout.cdprojekt.com** | Patronat medialny: **www.gry.wp.pl**

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; **Biuro handlowe CD Projekt:** Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

KONKURS NA STRONACH!

WWW.ABES.PL

Wirtualna cafe internetowa Ci ZAPRASZAMY

ABeS SKLEP INTERNETOWY

KOMPUTERY I AKCESORIA,
GRY PC, PSX I PLAY STATION
MUZYKA, FILMY DVD I VHS
ZABAWKI ORAZ USŁUGI

ZAMÓWIENIA: INTERNET, TELEFON, FAX
TEL. (032) 77 00 240, FAX: (032) 77 00 241
E-MAIL: POCZTA@ABES.PL

GRATIS:

PRZESYŁKA

KOSZULKA Z LOGO

OFERTA AKTUALNA DO CZASU WYCZERPANIA ASORTYMENTU

COMMANDOS

119,-

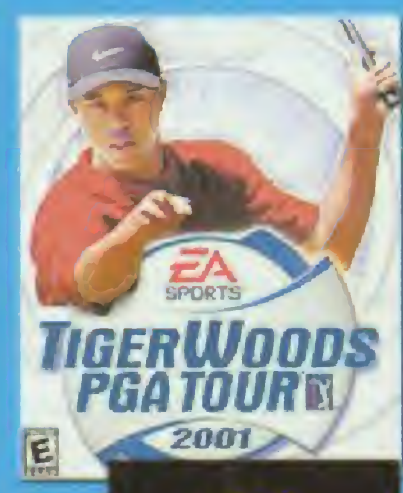
SUDDEN STRIKE

109,-

SACRFICE

89,-

TIGER WOODS



109,-

ARCANUM

135,-

BLACK & WHITE

125,-

BLAIR WITCH 3

79,-

CALL TO POWER 2

135,-

CYRFOLANDIA

39,-

DESTROYER COMMAND

79,-

HEROES III SHADOW OF DEATH

85,-

M & M VIII

75,-

ZEUS PAN OLIMPU

119,-

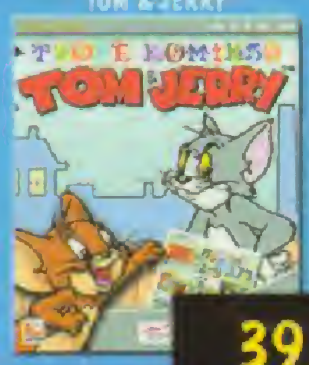
NBA LIVE 2001

119,-

STARSHIP TROOPERS

85,-

TOM & JERRY



39,-

SETTLERS IV

89,-

CYWILIZACJA 2

75,-

ALICE

115,-

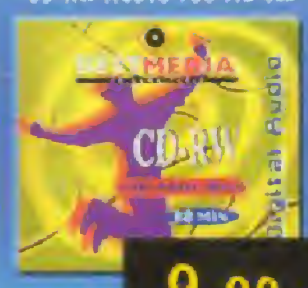
PAD PC USB

99,-

PAD PC NEON

36,90,-

CD-RW AUDIO 700 MB box



MIN. 5 SZT.

9,90,-

CD-R 700 MB soft

MIN. 10 SZT.

1,99,-

CENY MOGĄ ULEC ZMIANIE